E3 Online
从弹雨狂奔到无冬之夜

老酒鬼的自我救赎
马克斯的黑暗旅程在延续

08月中
本期零售价
¥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第412期

大众软件®

电　用与　第一选择

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、任游软件。



九阴真经全球形象代言人



ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

主题月：POPSOFT@E3 EXPO

E3世代，轮回不灭+最受关注的90个E3热门游戏



本期重磅前瞻
细胞分裂——黑名单


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
BLACKLIST
细胞分裂 黑名单





GAME SPECIAL P10
专题企划
POPSOFT@E3 EXPO

这景象与8年前那个轮回的结束与开端是如此相似，新Xbox和PS3遮住面孔不出来，只有老任大大咧咧地告诉全世界新主机正在开发，而对这3家以及玩家和第三方厂商来说，下一年的到来，意味着全新轮回的开始以及可能到来的洗牌风暴。

BATTLE ONLINE P24
在线争锋
E3 Online

由于下一代主机迟迟不肯发售，本世代主机已经到了强弩之末。今年E3上的主机游戏无论从画面还是创意，给人的冲击力都大不如前，也难怪有人将本次E3称为“最没有存在感的一届”。与之相比，受硬件、平台限制较小的PC网游一直都在进步，今年也有比较出彩的表现。

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏
@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美世界





GAME PREVIEW P34

前线地带

细胞分裂——黑名单

Sam Fisher领导起了新成立的第四梯队（Fourth Echelon）。奇妙的是，这位新任领导不是端坐在总部里指挥行动，而是依旧喜欢冲杀在秘密战争的第一线。所以，当某个恐怖组织试图危害美国利益时，Fisher又一次戴上了他标志性的三眼护目镜，穿上灰色的潜行服，开始他阴影中的战争。

REVIEWS P147

评游析道

榨干最后一点代入感

我们为什么玩RPG？随着游戏界各种游戏类型互相融合的大趋势，这个问题其实还真不大好回答。人物塑造、剧情、世界观，这些RPG曾经的魅力正在被各种游戏瓜分，留给RPG的，似乎只有"代入感"这一种特性了。那么就从代入感开始，探讨一下RPG还有哪些可进化的空间吧。



“不会有《猴岛小英雄》正统续作了。”

——缔造了“猴岛”系列的传奇制作人Ron Gilbert对IGN称，尽管他很想继续这个系列，但鉴于版权还在LucasArts手里，就算他去募集几千万恐怕也无能为力，这对“猴岛”系列粉丝来说是个坏消息，当然如果你对LucasArts恨之入骨的话另说。

“THQ的移转空间仍然不大。”

THQ新任CEO Brian Farrell认为，他们的最艰难时刻已经过去，但要站稳脚跟仍然需要时日，现在的首要任务是重建股东对于管理层的信心，虽然从上一财季来看情况已经好多了，他们仍然要在这狭小的喘气空间里谨慎前行。



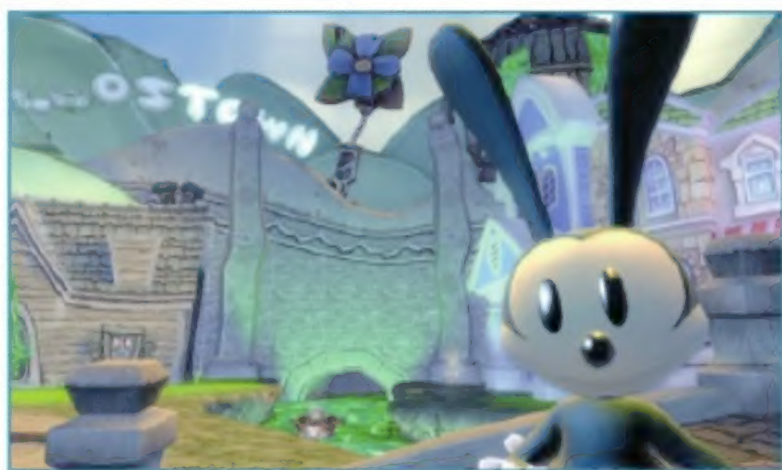


“《暴雨》？算了，玩不起。”

——“杀出重围”系列之父Warren Spector大力称赞了David Cage在《暴雨》上体现出的剧本功力，称要将5套截然不同又通过选择互相穿插的故事组合起来，业内恐怕除了Tim Schafer之外就只有David一人能做到了，但《暴雨》这种游戏并不是他想要做的类型。

“好的设计理念并不是说要显着多聪明或者新潮。”

——目前正负责开发《史诗米奇2》的Warren Spector将自己的游戏设计理念描述为“授人以渔”，即给予玩家一个问题和一套工具，激发玩家的主动思考欲，而不是将他们引导向事先设计好的若干个解决方案，否则游戏的进行过程就变成了玩家读设计者的心，而不是在读自己的心。



“实体渠道迟早会死。”

——Codemasters创始人David Darling对数字发行渠道的大举扩张表达了自己的忧虑，如果下一代主机仍然为了取悦发行商和实体商保留实体介质读取装置，那么在数字渠道发起的价格战面前他们将无力招架。

“我们会有办法弄明白3A大作如何免费的。”

——Crytek在7月初称，完成《孤岛危机3》之后将不再为EA制作3A大作而转为免费游戏厂商，在被《卫报》问及Crytek在转型完成后造价高昂配置要求高昂的3A大作如何免费运营时，主管Cevat Yerli表示，他们已经押上了全部身家，会有办法弄明白这一全新的商业模式，毕竟这样让玩家省去了不少顾虑，对玩家有好处就应该是对产业有好处的，至于结果如何，就只能让时间去给出答案了。



“数字二手产品迟早也会成为一项产业。”

——来自英国数字发行商Green Man Gaming的Paul Sulyok认为，欧盟法院通过的关于数字授权可进行二手交易的裁决将迫使Steam等大型数字发行平台采取手段支持二手交易，这对数字发行市场来说可以称得上是一场地震，会造成一系列的连锁反应。

“数字？我们不那么在乎。”

——EA总裁Frank Gibeau对Game Industry称，诸如NPD这样的业界数据报告其实只是冰山一角，不能反映整个游戏产业正在发生的现实，对于他们来说，有比数字更重要的事情要去关注。





“《狂怒》？谁还记得《狂怒》？”

——被id Software寄予厚望的《狂怒》一片惨淡，工作室总监Sam Willits在E3上称公司没有忘记它，只是还没有到时机公布点什么。不免有玩家好奇，《狂怒》真的还有油水可榨么？那20GB的流量已经够让人心疼了。

“现代已经被榨干，未来又靠不住，回到二战吗？”

——DICE游戏部门主管Karl Troedsson认为，FPS行业的参与者们如今的创造力明显不足，现代设定已经快要被挖空了。但如果市场上的两个最大品牌都仍然坚守现代设定，那跟风者又有多少理由去冒险改变呢？





“来点巾帼不让须眉其实也挺好的。”

——《异形——殖民地陆战队》的多人模式将没有任何女性角色出现，这引来了电影死忠的强烈不满，甚至发起了请愿，想来也是，“异形”电影系列中有相当多充满个性令人难忘的女性角色，如果她们出现在游戏中必定会让老影迷印象深刻。

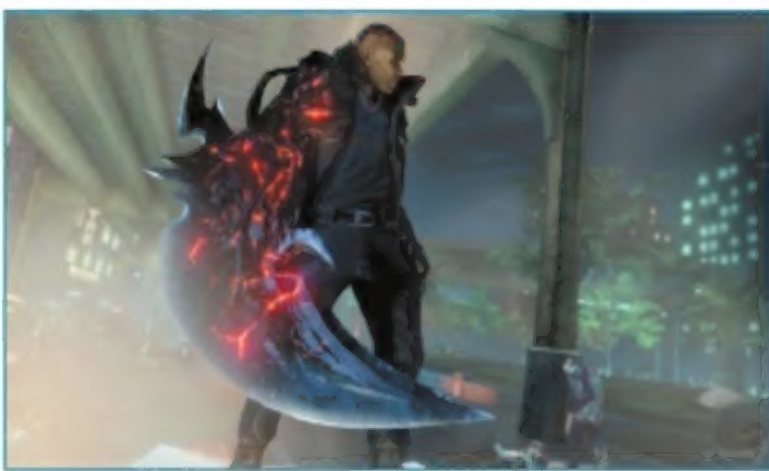
“冷饭又来了，而且炒得无厘头。”

——Square Enix在7月初将《最终幻想Ⅶ》PC重制版的发行时间改到了年内，按说这没有什么不好的，新作还拥有了高清画面、云存档、成就系统和一键修改功能，但平台竟然是SE自家数字商店而不是群众喜闻乐见的Steam，让人费解。



“音乐游戏？像迪斯尼歌舞动画片吗？”

——《史诗米奇2》制作人Warren Spector透露，本作的双人合作模式他在2005年就已经开始构思，而此前展示的效果惊人的音乐关卡只是冰山一角，如果本作还有续集，他脑中已有更多的关于音乐应用的疯狂想法，毕竟这和迪斯尼的传统风格还是很贴切的。



“这种卸磨杀驴的事情也见得不少了。”

——《杀戮原型2》上市后虽然不算叫座但也还称得上可圈可点，但其开发商Radical Entertainment尚未完成PC版移植便被动视转为一家提供后台技术支持的工作室，幸好悲催的Radical仍然能坚守岗位，完成PC版后再谢幕下台，不知道开发组将何去何从。

“作为消费者当然什么便宜买什么。”

——NPD的2012年在线游戏报告显示，今年的游戏销售额中的数字发行比例已经从去年同期的10%上升到了超过1/3，显示着数字发行一年来的飞速成长，其实很容易想得到，在支付和市场体系完善的情况下，谁不喜欢物美价廉呢？毕竟收藏控还是没那么多的。

“免费的确算是良心。可是……”

——还记得CAPCOM的《街头霸王X铁拳》盘上DLC事件吗？卡社宣布，DLC的12个角色将在7月31日登陆主机平台，对所有参与了EVO2012大赛的选手免费，同时PSV版也是免费的，但对于盘上DLC事件的真正受害者Xbox 360/PS3玩家却只字不提，也难怪PS3玩家会追究卡社的良心问题。





《Watch Dogs》展现出的概念令人耳目一新



《任天堂乐园》究竟是什么？没人说得清楚


宇宙“神海”？还是《星球大战》？

站在十字路口
E3 2012：新世代的脚步

Martin Robinson, Eurogamer.net, 2012.6.8

身处今年的E3，总有一种奇妙的感觉，或者说更像是进退两难的地步：一边是继续使用旧的技术，一边是展望着亮丽的新未来，虽然并不是所有人都如此识得大体。

对微软和索尼来说，他们的目标是尽力从现有硬件上再压榨出最后的油水来，听起来很不爽，但这是事实。双方的下一代主机都没有在第一天的发布会上露面，但我们通过《Watch Dogs》《星球大战——1313》这样的作品，以及Square Enix和Epic的言论中可窥得一斑。但不可否认的是，我们感受到的是公众在年复一年的奢华中的审美疲劳，所以我们需要新鲜空气的加入。

EA的发布会便是完美的例证：虽然有大量的高品质游戏展出，Criterion的《极品飞车——最高通缉》堪称当晚最大的亮点之一，但这场发布会同时也是本世代主机市场的缩影。一切不过是一堆续集、一堆每年更新的体育大作加上一堆很快就归于沉默的枪枪枪，杂糅出了一场貌似繁华的宴会，John Riccitiello的评价“不像奥斯卡，更像草裙舞”在此时更显得发布会是如此的空洞无力。

这样的景象与上一代主机的最后时刻形成了强烈的反差。PS2和Xbox的回光返照实际上可以称得上是金色的秋天，拥有《旺达与巨像》《黑煞》《吉他英雄》和《大神》这样的划时代作品以及《战神2》和《最终幻想Ⅻ》这样开创一个流派的伟大作品。而看着《光环4》和《刺客信条Ⅲ》，却会觉得这个世代会就这样沉默孤寂地走向末路。

索尼至少还打算让PS3继续光鲜亮丽地发光发热下去。《Beyond》和《The Last of Us》已经在预定2013年的头号大作宝座，而这两款作品虽然也还站在前辈的肩膀上，但至少给了我们崭新的希望。

在这样的背景下，《Watch Dogs》和《星球大战——1313》受到的海量关注和好评也就可以理解了。它们带来了截然不同的风貌，《Watch Dogs》更是在概念层面上让人耳目一新。

Ubisoft可能还是将《Watch Dogs》预定在Xbox 360和PS3上发行，但字里行间提及的其他平台还是让人觉得这次发行要延续2个世代，而LucasArts在这个问题上的完全沉默则更暗示了这一点。当然，两款游戏的演示都是在PC上运行的，虽然这是众所周知的事实。

但二者的光鲜亮丽也隐藏着未知的领域，《Watch Dogs》尽管拥有精雕细琢的精美环境，但最终还是归于掩体射击的古老套路；《星球大战——1313》则看起来更像是把《神秘海域》的模式搬到了太空，昨天还是《战争机器》的山寨，今天就变成了另一个“神海”（这一点在Crystal Dynamics那有点“神海”化的《古墓丽影》身上也有体现）。

任天堂靠得住？

但我们不要忘记，另有一家厂商还是给我们展示了他们的下一代硬件的（同时也不该忘记他们展示得有多难看）。在任天堂遭受的舆论炮火中间，我们应该看到他们向我们展示了下一代游戏的美好图景，虽然最好的例子并不来自于他们自己。

《Watch Dogs》的一项理念被光鲜亮丽的外表掩盖了，那就是玩家隐藏在游戏的世界中，将单人游戏与多人游戏融合起来的概念，但考虑到任天堂展示《任天堂乐园》时带来的巨大困惑和反感，也许他们暂时雪藏起来是有道理的。

《边境战士》（Brink）其实已经展示过类似的系统，但最后的结果并不令人满意，而《Watch Dogs》用全新的方式和风貌重新解读了这一切，游戏中平板和手机的互动看着就比SmartGlass上等太多了，Wii U上玩家还可以用手柄上的屏幕观察周遭的环境，无形中与游戏世界融为一体。

《Watch Dogs》展示了多屏幕游戏和社交连接的一项值得深思的利用方式，而随着下一代主机带来的全新技术，或许我们还能见到更多更优秀和令人震惊的游戏方式与体验，光这一点，就值得我们对新的世代翘首期盼了。




DISPATCHES
PERSPECTIVE

LEIGH ALEXANDER

Level Head

E3 is still essential, but the nature of the industry today has Leigh questioning if it's still as relevant as it was

The industry still needs, and will always need, a showcase for its evolving hardware and IP


喧嚣的背后，是繁华还是泡沫？

另一只眼看E3

记者眼中的E3：鸡肋，还是基石？

EDGE Magazine, August 2011, P44, Leigh Alexander

编者按：E3仍然无比重要，但游戏产业如今的状况却不得不让人开始质疑，它是不是真的那么无可或缺？

今年E3引发的媒体热潮前所未见，几乎圈内所有的人都在讨论今年E3会出现哪些头条新闻。对读者来说，他们自然也希望看到写手们的预测。矛盾的是，虽然大家都在翘首期盼着E3能出一个大惊喜，我的大多数同行都在钻破了头想要挖出点料来，好博个头彩。

听起来有点二，但我觉得对我们这些人来说，哪怕只能捕风捉影地了解到一丁点料，哪怕只能用来作为寒暄喝酒侃大山的素材，也能让我们安一点心。因为E3的信息量之大，再训练有素老道至极的作者，有时候也会感到失去方向。

展会开始前几周，残酷的抢档期战斗就开始了。记者们和公关人员用数以千计的邮件不停地扯着皮，预约采访和游戏试玩。记者和写手组事先排出一张巨大的档期表，好让每个人都能负责到自己最擅长的部分。这些工作要在我们前往洛杉矶之前就安排妥当。

然后各路信息就会如同疾风暴雨一般倾盆而下。很多玩家以为我们去洛杉矶是为了吃喝玩乐并且提前玩到那些他们豁出小命也想玩到的新游戏的。但实际上我们的工作是在走马灯一样的发布会之间奔波，中间还要祈祷网速够给力，怕做不成现场报道。6月的加利福尼亚可不是个清凉舒爽的地方，而交通状况却时常不如人意，迟到是家常便饭。

但凡事都有另一面。对我们来说在E3的滚滚红尘中保持理性是个很有趣的挑战，我们中的大部分人都会牢记自己肩上所担负的读者的期望。对年轻的记者来说，他们有一种掌控大局的成就感，而对我们这些老人来讲，乐趣更多的在于和朋友和同行们重聚。

在E3现场工作真正的矛盾感来自于它自身：这是一个消费产品展会。对我们这些关注着游戏产业，希望看到游戏产品超越消费产品的境界的人来说，E3的吸引力正在逐年下滑。

我不是说什么老生常谈的“记者对年复一年的续作审美疲劳”这回事。我们给出那样的评价完全是有自己的立场，并且是足够慎重的，这也不是E3自己或者是它的组织者的问题。不论如何，这个产业现在需要，并且永远需要这样一个场合来展示硬件的进步和不断进化的品牌效应。会场内的光影喧嚣让观众沉醉，而我们需要这样的繁华，来保持游戏产业经济体系的持续健康发展。问题在于，我们的工作不仅仅是告诉读者发生了什么，还要带上我们自己的分析和思考。读者想知道哪款作品的预告片是最棒的，或者哪些东西“很有趣”。他们信任我们，相信我们能在喧嚣之中给他们带去真相。

这对E3来说，可真是个进退两难的要求。它毕竟是一个经过市场锤炼匠气浓厚的消费商品展。没错，的确有作者可以用缜密的思维写出精妙的文字，我们也能从游戏产品的汪洋大海中，对厂商的商业策略与经营状况有所推断。但这里并不是发明创造的地方，这里只是一个经过数月精心策划，有组织有计划的推介那些已经经过精密的市场研究的产品的名利场。一段2分钟的视频真的能告诉我这个游戏是什么样子的？经常有人会问我对某某预告片有何感想，我会告诉他：这就是个预告片，仅此而已。

我们究竟能从一段预览中了解到什么？做记者的通常在E3对新游戏有这么几个选择：坐在小黑屋里看他们演示专门为E3制作的特别版本；蹲在地板上把演示快速地过上一遍，旁边还有制作人用警觉的目光盯着你；最后，听人高谈阔论一番，然后看播片。

这些都不能让我们了解到什么有意义的信息。如果我们所能依据的一切，只是我们在如此条件下的所见所闻，那么大部分情况下我们就只剩下一个选择了：写明白基础信息，然后交差了事。再没有什么比被市场营销当枪使更难受的了。

但这并不是说，和读者分享我们所见到的这些东西毫无意义。有时候驱使读者们选择他们最喜欢的厂商和产品还挺有意思的，这是在把独立思考和分析的权利交还给他们。

E3的本质和目的是绝对有必要继续保持下去的，这里到处都是激动人心的大事件。最重要的是，这里展示的是整个游戏产业最新鲜最具活力的一面，它与零售商的货架的关系越来越淡，因此也与E3本身越来越毫无关系。P



腐说新语



巫小仙
既宅且腐，资深loli，吃货，正义和爱的化身。思想上的女流氓，生活上的好姑娘

网上曾有一幅广为流传的四格，其大致内容是说，在姐还不是个腐女的时候，这个世界有着丰富的多样性，有正太有大叔，有肌肉男有小白脸，有“高富帅”有“矮穷挫”有“土肥圆”；自从姐成了腐女，这个世界就只剩下两种颜色——攻和受。

这让人实在忍不住，要路见不平一声吼：大谬！

世界只剩下攻与受两种颜色，这明明就是发生在腐女一阶的事。由于一阶腐女尚且只能使用名词，而不能使用形容词，只能使用二分法，不能使用专业的细化标准，才使得世界变得如此贫瘠。

在真正的腐女眼里，这个花花世界依然有着丰富的多样性——有强攻娘受，有美攻诱受，有腹黑攻有女王受，有帝王攻有人妻受，有年下攻和大叔受，有阳光健气攻和傲娇闷骚受……品种之多，花样之繁，令人咂舌；琳琅满目，陈列柜前，任君挑选。

当年的我一度雄心勃勃，构思了两篇学术论文，其一曰《从女性心理透视“腐”文化之成因》，其二曰《女攻男受之合理性分析》。然后我撸起袖子磨刀霍霍，一面从个体的第一手经验出发，回顾我的腐女进化史，究竟是如何由一朵纯洁的小白花变成如今的腐海狂花；一面兼顾适用性，广泛搜集资料，采访我的腐女姐妹们，企图提出一鸣惊人的新颖论点，并找出强悍的论据来支持。

此事的结果是——

第一篇太监了。第二篇流产了。

但甭管是太监还是流产，总归仍旧会有些东西剩下。当时对“腐”文化的分析呈现出一面倒的态势，几乎所有的归因都落在一个点上——“女性向往男人间两肋插刀的美好同性友谊”，缺失导致需求。这个说法委实有特点，具备绝大多数评断与分析的特征，那叫头头是道条理分明言不及义全是狗屁。

包括我本人在内，我周围没有任何一个腐女认可这一解释。

何谓“腐女”？维基百科告诉我们，主要是指喜欢幻想中男男爱情的女性。

百度百科告诉我们，维基百科说得对。实际经验告诉我们，腐女这个族群往往具备四大特点：1、思维活络；2、有趣奔放；3、重口味；4、她们已经占领世界了！

不妨以“仙剑”世界为例参考一下吧，从一代到五代，它在异性恋的路上越走越纯洁，而在搅基的路上越来越欢腾——李逍遥和赵灵儿初见面就滚了床单，王小虎和沈欺霜在游戏尾声，于武侠必备神物“阴阳合欢散”2.0版的掩护下合了体，但三代四代五代却都止于拥抱。而从腐文化的角度来说，一代二代无奸情无勾搭，三代有重楼飞蓬、景天长卿，三外思堂躺在星璇怀里告白，四代怀朔为紫英挡剑而亡，五代龙幽索性直接强吻了姜云凡！让吾辈这种骨灰粉情何以堪啊！

> **“无论具有怎样的具象特征，‘腐’在本质上是一种非常规意识，是一种停顿，是一种转折。”**

多年前，我曾在某一百度贴吧看见个11岁的小姑娘求高耻度耽美动漫，当时就惊得屁滚尿流。在这种阴影下，我对“重口味”这一属性委实难以忘怀。而耽美作品重口味起来也的确远超正常向的作品。

当年我对此的解释是这样的——在东方文化传统里，女性的性需求完全是不被鼓励的，甚至任何关于这方面的表达都是道德所不支持的，连阅读代入都会有羞耻感。耽美作品就好办了有木有！都是男人，少了性别认同，就可以越过这一层看得很High了有木有！

我的腐女姐妹们纷纷表示要掐死我。

直到后来微小说大赛劈面而来，无数耽美微小说喷薄而出，我在仔细研读之后，蓦然顿悟了，在哲学的高度领悟了这一问题的真谛——无论具有怎样的具象特征，“腐”在本质上是一种非常规意识，是一种停顿，是一种转折，而我们的正常意识和日常生活都是延续性的，在这种惯性的断裂里，有某些东西涌现了。

段子如此，诗歌亦如此。

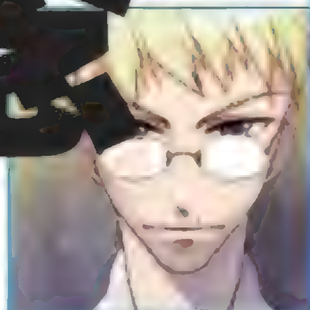
所有听过我这一段高论的人，都表示要拍死我。

尽管我壮志未酬有千般不甘万种不愿，我也只能到此为止，掩面装死。



在她们的眼里，世界变成了二进制

画皮碎碎念



罗萨
罗主任又回来了、又回来了、回来了（回音……）

我对《画皮》的印象还可以，所以当这个电影的第2部将要推出的时候，我还是很关注的，特别是看到美术设计是天野喜孝先生，我就更坚定了要去看看的决心。后来在一个夜黑风高的晚上，我去看了《画皮Ⅱ》，观影感受证明我这个选择的确很二。135分钟的电影充分论证了乌尔善导演还是更适合拍广告片一点，这片子最起码能剪掉半小时，剧情不仅老套，而且狗血，令人昏昏欲睡。

可这最大的缺点并不能够阻挡广大不明真相的群众涌电影院。因为对于大众而言，《画皮Ⅱ》根本就不要多么出彩的剧情，有陈坤、有赵薇、有周迅、有杨幂、还有冯绍峰，再加上几个调侃的喜剧小段子和天野喜孝打造的美丽画面，那就够了。

中国电影的票房并不需要灵魂，有皮就行。这不禁让我想起来几年前貌似还有一个皮也不错的片子，正子公也担纲了美术设计，那个电影叫做《一个馒头引起的血案》……哦对了，还记得开创了新流派“机器人色情片”的《变形金刚3》在去年暑期的票房一路狂飙吗？

《画皮Ⅱ》的男主人公叫做霍心，应该是“惑心”的意思，因为视力无碍，他被狐妖迷惑了心神，肉体出轨，干了一些没有节操的事情，为了不再被“惑心”，霍心把自己的眼睛弄瞎了，此举令“爱情是盲目的”这句话得到了充分的论证，也再次重申了一个真理：要男人不在乎女人的外貌，除非他瞎了。

瞎了的霍心再也看不到那张皮，他将不会再被迷惑。在影片的最后，霍心扔掉了眼罩，在漫天的樱花中和公主红尘作伴潇潇洒洒，策马奔腾，准备去共享人世繁华。

有人说《画皮》系列的故事结束了，这是一个大团圆的结局，可我觉得其实这只是导演和观众的一厢情愿，其实这个故事的结局应该挺惨的。霍心瞎了，公主有了好皮囊，有些事可以熟能生巧，可还有很多事情挺麻烦的。

在未来的日子里，公主可能会有一天会开窗户，霍心也有可能会变成武大，这些都是非常有可能发生的事情，可这样的结局我们不想看到，于是就得给自己画上一大张皮挡住双眼，想办法和现实世界脱离，这样才能更开心一点。

我试图在游戏的世界中找一些例子来吸收正能量，貌似还真找到了一些。其一是在《仙剑奇侠传四》中，主角云天河逆天行事，射落琼华，瞎了，女主角之一韩菱纱与其共度余生；其二是在《轩辕剑叁——天之痕》中，拓跋玉儿自毁容貌，双眼失明，那时候的陈靖仇对着玉儿说，“我喜欢的玉儿姐姐，是玉儿姐姐整个人啊！”。

但我仔细一推敲，觉得也不太对，因为韩菱纱阳寿不长，估计没怎么和天河过日子就入土为安了。拓跋玉儿是短暂失明，后来眼睛好了，谁能保证陈靖仇不是一时出于安慰？想及如此，我真心觉得自己的内心实在是太肮脏了。

> “于是你不得不频繁地换皮，换到最后，也许都记不清自己原生的那副皮囊是什么样。”

提及双剑，读者们看到这期杂志的时候，《轩辕剑叁——天之痕》的电视剧版应该还在热播当中，估计不仅仅是在热播当中，还得是在热骂当中吧。

写作本期专栏之时，在下有幸已经看了四集，如果说唐人改编的《仙剑奇侠传》与《仙剑奇侠传三》不太尊重原著，那么本剧简直就是太不尊重原著了，各种奇葩设定和装X台词简直就是在挑战玩家忍耐的极限，编剧不仅没有游戏知识积累，更可以说完全没有历史常识。制作方只是给一部古装脑残偶像剧画了一副“轩辕剑”的皮囊出去招摇撞骗，然后，然后惹来不少有识之士的板砖，可并不影响的是，还有无数少男少女对着电视机神魂颠倒，收视率也是节节攀升。据说短短数日各大视频网站点击已过千万，更不要提闹得满城风雨的“封杀”风波了。这和《画皮Ⅱ》如今的境遇，何其相似？

不仅仅是影视要常常画皮，我们的生活更是要时时画皮。为了获得异性的青睐、为了获得家长的认可、为了获得后辈的尊敬，我们要画的往往还不是一两张外皮，办公室里一张皮，酒吧夜店里一张皮，书房卧室中一张皮……你还要记得不同的皮一定要用于不同的场合才能取得最好的效果，于是你不得不频繁地换皮，换到最后，也许都记不清自己原生的那副皮囊是什么样，别人也就更看不清你到底是什么样子了。

你此刻两眼雪亮或是模糊，你其实都看不清这个画皮世界，也许只有8个字才能让你变得清澈而又通透：“心中无码，自然无码”。



如果你双目完好，你会喜欢这样的公主吗？给自己一个真实的答案吧

2004 E3世代，轮回不灭 2012

POPSOFT @E3 EXPO

■策划 本刊编辑部 ■本刊特派记者 无芜（美国洛杉矶报道）

■专题部分执笔 digmouse、无芜 ■前瞻部分执笔 半神巫妖、digmouse、防弹手柄、攻城学院兔老师、科曼奇复兴计划、罗萨、陆夫人、MerlinPinkst、Oracle、S.I.R、死星战将、SoloZ_cn、TC、小象咪咪、西塞罗、于进之



2004：“携手并进”

Corporate Ladder，这是2004年E3媒体小册子封面上的口号。

这一年E3走入了自己的第10个年头，互联网泡沫的余震已经过去，似乎对IT和游戏产业来说，一个春天正在到来。

PS2和Xbox都已经走入暮年，尽管没有人期待会在这届E3上看到PS3和下一代Xbox的身影，但大家都明白二者都已经箭在弦上；NGC的命运已经注定，但任天堂必定不会就此放弃主机市场这一大块肥肉；世嘉连背影都已经消失在人们的记忆中，只有遗老遗少时不时还在念叨“如果Dreamcast成功了会怎么样”。

和1995年开始的每一年一样，这只不过是又一年的E3，只是这个E3，是一个时代的结束，和另一个时代的朝阳。

2012：“领略创新”

这又是一年E3，这不是最好的E3，也不是最坏的E3。

和2004年一样，我们正处在两个世代交接的乱世，尽管展前我们已经知道微软和索尼放出干货的可能性略大于0，但总归还抱着那么一丝的念想。任天堂手中握有上将Wii U，传说左可斩PS3右可劈Xbox 360，可真不到遛的时候谁又知道是骡子还是马？这景象与8年前那个轮回的结束与开端是如此相似，新Xbox和PS遮住面孔不出来，只有老任大大咧咧地告诉全世界：新主机正在开发，而对这三家、玩家和第三方厂商来说，下一年的到来，意味着全新轮回的开始，以及可能到来的洗牌风暴。

现在，请跟随我一起走过这一个轮回，因为两个世代的结尾，有着那么一些惊人又不意外的相似之处。

微软：遇见未来

	2004	2012
主机	Xbox	Xbox 360
第一方	《光环2》 《极限竞速》 《心灵杀手》	《战争机器——审判》 《光环4》
第三方	《死或生——终极》 《毁灭战士3》 《翡翠帝国》 《星球大战——旧共和国武士Ⅱ》	《细胞分裂——黑名单》 《古墓丽影》 《生化危机6》 《南方公园——真理之杖》 《使命召唤——黑色行动Ⅱ》
亮点	Xbox Live	SmartGlass

2004：Xbox的最后独舞

这一年全部的聚光灯都集中在了Xbox最后的伟大作品《光环2》的身上。当然还有《极限竞速》和《寓言》，它们后来进入了新世代Xbox的核心作品阵容，而BioWare带来的《翡翠帝国》展现出的神秘风貌至今仍为人津津乐道，它们在随后的很多年将一直是Xbox阵营的中坚力量。





1.2004年E3的口号：“携手并进”
2.2012年E3的口号：“领略创新”
3.那个时候暴雪还是要给E3面子的



游戏史上第一个综合游戏平台Xbox Live的扩张暗暗地为当时还笼罩在一团迷雾中的新一代Xbox铺好了红地毯。这其中，EA宣布其2005年度体育游戏阵容将全面支持Xbox Live的消息，无疑是一针功效不低的兴奋剂，Live帝国的侵略与扩张，才刚刚开始。

我猜不会有人认为微软在2012年的E3上会公布Xbox 720/Xbox 8或者什么其他奇奇怪怪名字的东西吧。考虑到Xbox 360在Kinect护体之后的势头，微软必然期望从它最后一年的服役寿命中再榨取出一些东西来。很不幸的是，这样的心态恐怕在三大硬件厂商身上都或多或少地存在着。

如果以操作系统和开发解决方案起家的微软说自己做平台是业内老二，恐怕没人敢自称是第一。对于他们来说，Xbox Live已经足够成功，他们所要做的，只是踩在这棵大树的枝桠上，继续向上爬。

SmartGlass：下一个路标？

SmartGlass：一套用于整合Xbox 360和其他智能平台（iOS、Android和Windows Phone）的应用程序平台，通过SmartGlass，玩家的iPhone、iPad、Android手机和Windows Phone手机将可以与Xbox 360联动。

SmartGlass的出现只是微软新世代野心的冰山一角。尽管我们对它所能真正呈现出的东西还要打上一个问号，但它的出现实际上意味着微软已经在为下一代Xbox所承载和依托的平台做着，或者说，做好了准备。

想象一下，你可以在你的iPad或Galaxy Nexus上查看自己的Xbox Live信息和成就列表；太低级？通过Hulu或Netflix看到一半的电影可以在回家之后在自己的Xbox 360上继续；对中国玩家不够现实？那么假如你可以坐在客厅里划着iPad操作Xbox 360，或是将Kinect版《水果忍者》直接转移到平板上呢？尽管微软并没有对SmartGlass在Xbox 360的游戏操控互动方面着太多笔墨，但从E3后的情报来看，微软已经将这种可能性开放给了开发者，而正如前文所说，微软在开发平台和软件支持上的实力是无需任何质疑的。

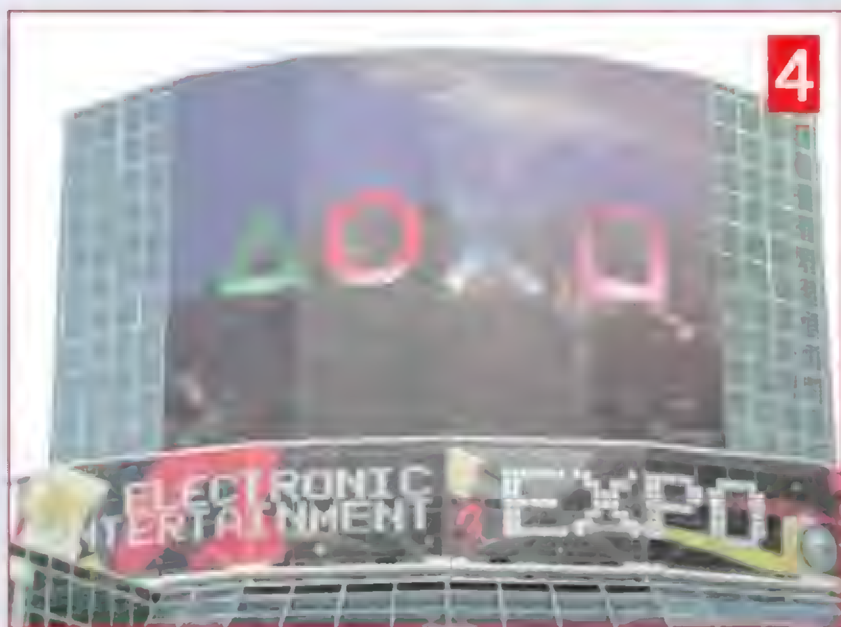
SmartGlass在概念上像是AirPlay与Wii U/PSVita的主机/掌机联动的合体，但它将这些概念提到了一个新的高度，意图实现比前二者更加统一化的平台体验，这是微软的强项，而至少从我们看到的具体实现效果来说，似乎还没有多少理由给它泼上一盆冷水。

在云游戏和移动游戏概念渐起的今天，传统主机厂商不可能缺少最基本的危机感，ESA副总裁在开展之前信誓旦旦地称＂E3仍然是核心游戏的盛会＂，但那是在Zynga和GREE这样的社交/移动游戏巨头继续参展的情况下，人们无法忽视这股力量对未来整个产业的巨大冲击。对微软来说，SmartGlass的另一层含义，是为拥抱社交游戏和云游戏做好了底层的准备。就在E3结束后不久，索尼收购新锐云游戏服务提供商Gaikai，而下一个与主机硬件厂商携手的会是谁？OnLive+微软？微软自立门户？一切皆有可能。

上一个世代的夕阳中，微软用Xbox Live打下Xbox 360称霸的基石，而这一个世代的句号中，微软再一次，用一块地基，为下一个8年甚至10年的丰碑埋下根骨。

说话太多，做得太少？

但作为一个游戏展会的厂商发布会，在最重头的游戏发表上，微软可就真的要扣不少分了。没错，《光环4》《细胞分裂——黑名单》和《古墓丽影》，不仅这些品牌吊足了胃口，实际演示也足够出色，但仅有的亮点被一些不那么靠谱和和谐的声音拉足了后腿。对独立新作《Ascend: New Gods》《LocoCycle》《Matter》和《Wreckateer》的介绍和推荐虽然值得尊重，但4段语焉不详外加素质参差不齐的宣传片并不能让任何玩家通过这短短几分钟对它们有任何的深刻印象。最后，Usher在舞台上那5分钟不知所云的舞蹈，让人对《舞蹈中心3》失去了至少五分兴趣。







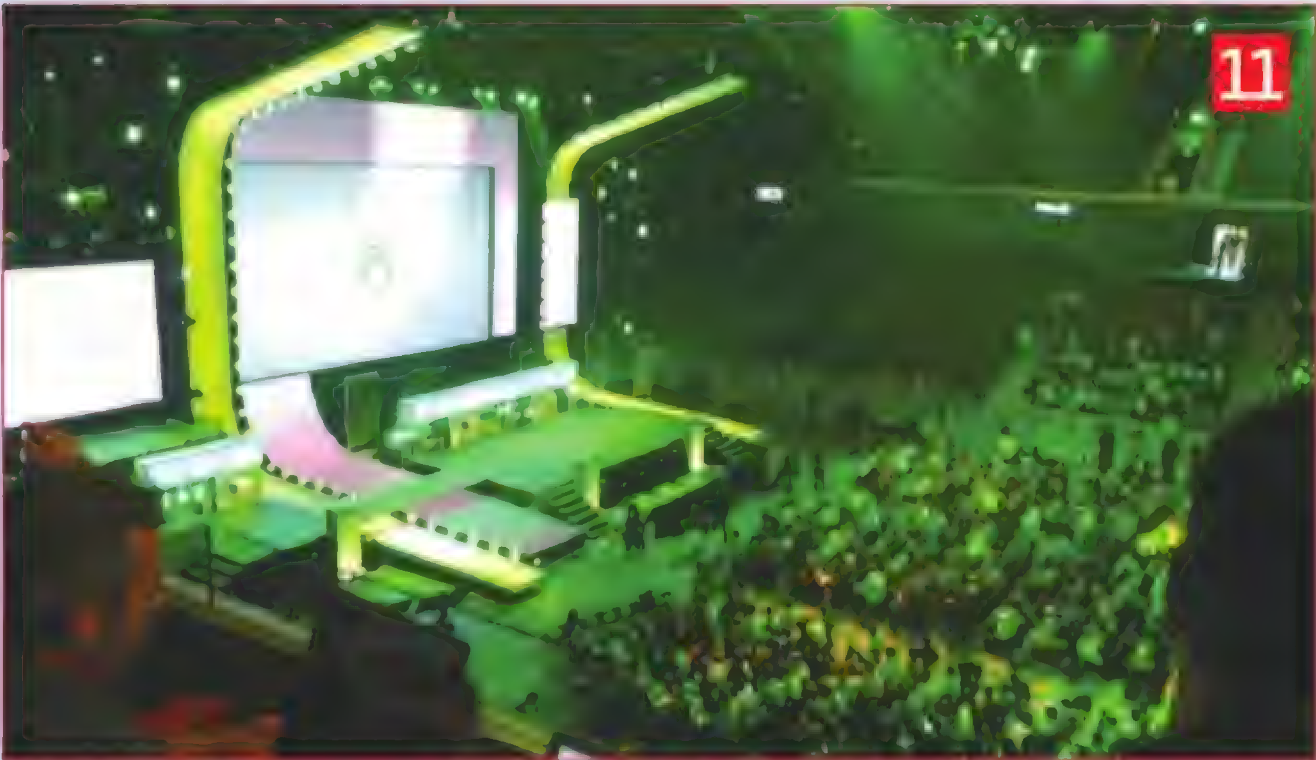






4.2004年E3会场西区外景，这里被索尼占领了　5.ATI当年摆下的《黑客帝国Online》展台　6.《潜龙谍影3》是2004年索尼的最大王牌
7.那时候诺基亚还是E3的参展商呢！　8.Xbox Live在当时才刚刚起步　9.《光环2》是微软2004年的绝对王牌

 栏目编辑/Say/say@popsoft.com.cn　美术编辑/Doris




10. SmartGlass的终极目的是集中在Xbox Live上的一站式的娱乐解决方案
11.绿色已经成为微软发布会的永恒基调
12."寓言"系列后来成为Xbox 360第一方游戏中的中坚力量
13.看到SmartGlass，Wii U手柄你感觉如何感觉如何了呀……

哦对了，体育，各种体育，满天飞的体育。NBA和NFL登陆Xbox 360？哦。ESPN？反正我看不到，或许会有家里没电视的死宅掏钱。够了，B级片的演技就不要装你真的是热爱体育锻炼的……宅男。《Nike锻炼》……滚蛋。《Wii Fit》的复制品是打发不了人的，虽然从技术角度来说它没准的确可以帮助我们更好地锻炼身体，但这个有些蹩脚的跨界营销不见得那么有效。

2011年微软在E3的压轴大戏交给了新亲儿子《光环4》，而今年《光环4》打了头阵，《战争机器——审判》在发布会上连游戏截图都没见到，谁来压轴已经不言自明了。假如《使命召唤——黑色行动Ⅱ》没有出现在微软发布会，会不会有人怀疑这个世界出了什么问题？幸好微软没有连这条底裤也一起失去。虽然已经有很多玩家对"使命召唤"的未来不抱任何信心，古旧的引擎外加Treyarch比Infinity Ward低上一个档次的图形功力使得《黑色行动Ⅱ》的演示让人有些反胃，但不管怎么说，"使命召唤"就是"使命召唤"，在它最擅长的地方，它总是能做好自己的工作。

相比平台建设上的亮点和希望，今年E3微软的游戏阵容只能用勉强及格来评价，"意料之中"4个字是最好的注脚。或许这便是承诺给得太多蓝图画得太好的必然代价？

8年前，Xbox Live的扩张让我们展望互联网时代的一站式游戏体验，而现在，SmartGlass在贯彻着微软成熟的"先搭台，再唱戏"的平台建设理念，这一次，"随时游戏"的梦想，似乎真的触手可及。

索尼：乌云下仰望

	2004	2012
主机	PlayStation 2/PlayStation Portable	PlayStation 3/PlayStation Vita
第一方	《战神》 《杀戮地带》 《跑车浪漫旅4》 《瑞奇与叮当——重装归来》	《超越——双重灵魂》 《我们的末日》 《战神——升天》 《PlayStation全明星大乱斗》
第三方	《潜龙谍影3——食蛇者》 《横行霸道——圣安地列斯》	《Wonder Book: Book of Spells》 《刺客信条Ⅲ》 《刺客信条Ⅲ——解放》 《孤岛惊魂3》 《使命召唤——黑色行动：解密》
亮点	PSP公布	-

2004：掌上的革命?

如果你比较上面这张表，就会发现8年前的索尼在游戏阵容上实在是没法拿的出手。当然我不是说《战神》《潜龙谍影3》和GTA3不够伟大，而是对于一个硬件厂商来说，真的没有比公布新玩具更重头的重头戏了。

从马后炮的角度来说，PSP到如今7500万的销量的确没有办法和NDS那1.5亿的恐怖数字相提并论。但PSP的出现标志着索尼在硬件设计上的一道新思路：游戏设备与数码娱乐的一体化，这一点在PS3的身上又被发扬光大了一次，当然这是后话。有些令人失望的是，PSP在那一年的登场亮相仅仅限于技术规格的发表和相关的图形技术Demo。

而对于Xbox Live大嗓门赚大钱的逼人气势，时任SCE首席运营官的平井一夫不甘落后，却也只能避其锋芒。尽管当时PS2通过专用网络适配器使用网络服务的玩家越来越多，但缺少统一平台的索尼更现实的目标是将希望留给PS3，毕竟PS2的霸主地位已经不是Xbox所能撼动的了。

红与黑

时间来到8年后，平井一夫已经官至索尼集团总裁。但时间带走的不只有他的年华，还有索尼的骄傲与光辉岁月。2011财年索尼恐怖的亏损使他面临着职业生涯最严峻的挑战。尽管平井一夫的老东家SCE是索尼唯一保持黑字（盈利）的大事业群，但日本企业官僚式等级制度重压之下的SCE其实并不能为财团分担多少忧愁。

正是在这种背景之下，索尼在E3上展现出的态度更加值得思考。PSV的困境正在向一座巨大的泥潭发展，财报和股票的巨大压力，让SCE和索尼不得不再次重新审视自己在PlayStation上的投入，他们不能忘记，玩家需要什么。

所以索尼发布会设计精妙的舞台上，一个个玩家难忘的瞬间和一张张玩家的笑脸在开场之时掠过大屏幕。“Never Stop Playing”（永远不要停止游戏），不仅是一句口号，更像是一句呐喊。

如果用一个形容词概括索尼的这场发布会，最合适的或许是“纯粹”二字。游戏占据了一个半小时中的一多半时长，而不得不承认的是，展前最不令人看好的索尼却带来了一个最具看点的舞台。

Quantic Dream的《暴雨》已经令人感叹“游戏真的可以像电影一样”，《超越——双重灵魂》却只能让人将这句赞叹改成“这游戏真的就是电影”；顽皮狗的《我们的末日》在去年惊艳登场之后，用一段精彩绝伦的实机演示超越了《神秘海域3》在表情、演出和场景上的功力。至于《战神——升天》和《刺客信条Ⅲ》则是完全无需解释和怀疑的视觉盛宴，对于一场烟火表演一样的发布会来说，它们是4颗完美压轴的绚丽礼花弹。

PSV，还有谁在爱你?

在展前，如果你去问任何一个对如今业界有所了解的玩家，索尼的发布会上会有什么，10个里有9个大约都会回答你：“PSV，大量PSV，各种PSV。”

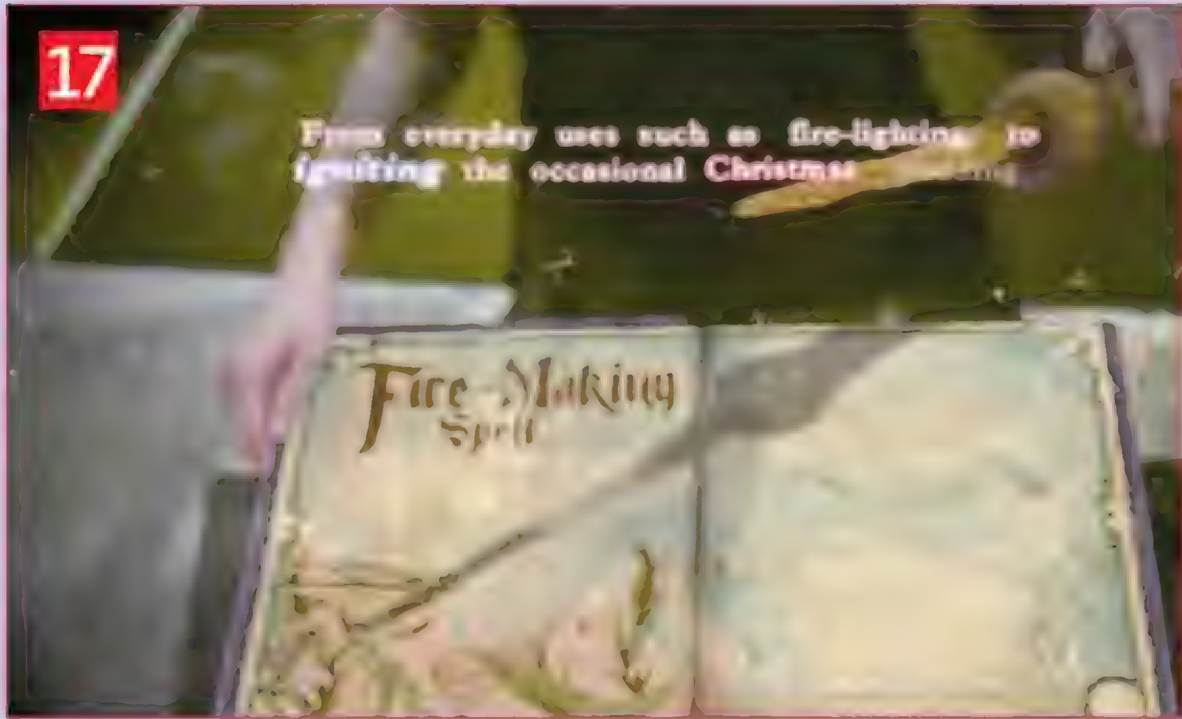
然而“现实永远比小说更加YY”的定律再一次生效。出乎很多人的意料，如今急需干货猛料为自己镀金的PSV却几乎没有在索尼的发布会上得到什么爱。是真的没有货?完全不是，在主展区里可以试玩到的PSV游戏不下数十款，并且其中并不乏大作。一切只能解释为，索尼实在没有精

14.2004年索尼的EyeToy算得上是早期的体感技术了吧
15.PSV为平井一夫带来的更多是压力
16.PSP在2004年只是初步登场



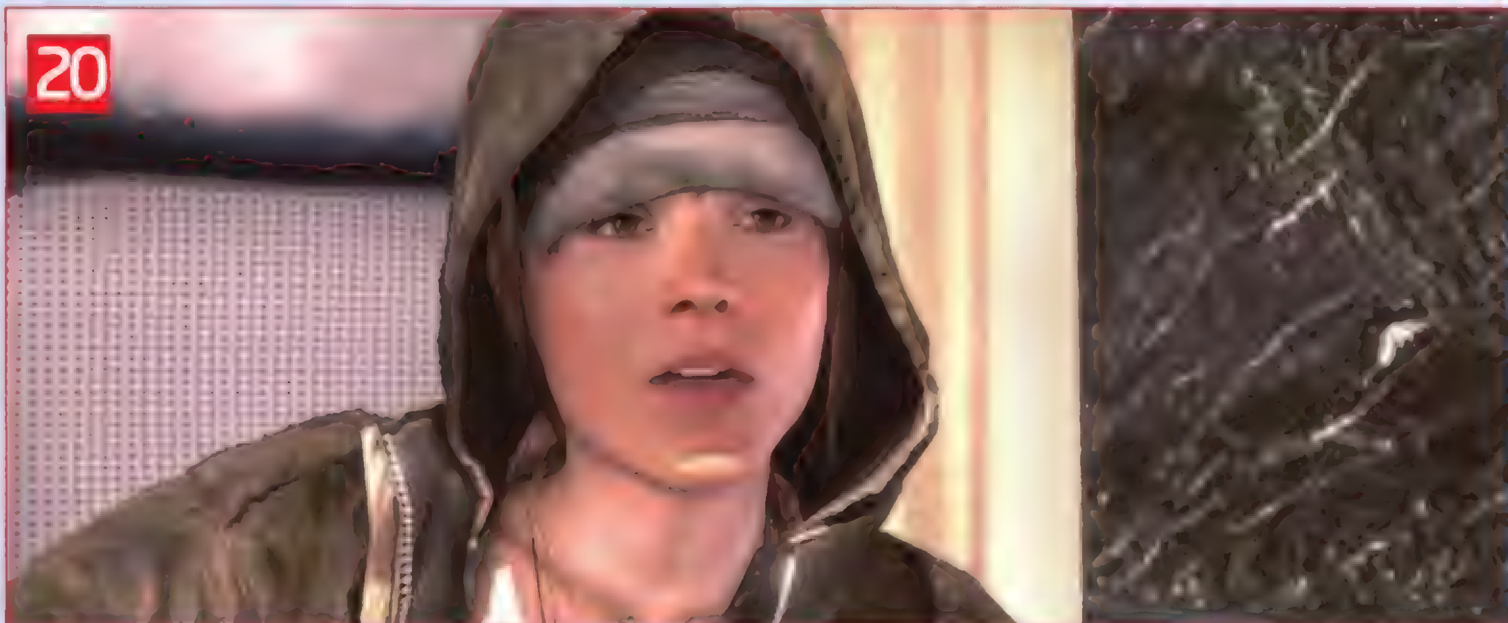












17.《魔法之书》为什么要占据如此多的介绍篇幅呢？
18.《刺客信条Ⅲ》在PS3上演示的是这场动人心魄的海战
19-20.《超越——双重灵魂》达到了动作和面部捕捉的全新高度

力和勇气在这样的困难时刻再为PSV摇旗呐喊。对他们来说，眼下的第一要务是扩大PS3和PSN业务的盈利能力和优势（PS3的总销量正在不断逼近市场已经趋近饱和的Xbox 360），而PS3第一/三方游戏的大量出镜，正是这个策略的最好注脚。而另一边，PSN黑客事件的余震并没有完全散去，危机公关早已结束，但重建消费者信心的工作仍然任重道远，在这一切因素的驱动之下，PSV只能成为被暂时弃掉的那颗棋子，默默等待着属于自己的时刻到来。

但对PSV来说更严酷的事实在于：不论是索尼第一方还是第三方，真正扛鼎作品的缺失在短期内完全看不到改善的迹象。尽管最近《真女神转生4——黄金版》和白色PSV主机的发售给日本国内的PSV销售打上了一针强心剂，但不可否认的是，这些都无法从长期与根本上解决问题，更不要说到本文发稿之际《怪物猎人4》3DS/Wii U独占这个早已半公开的事实最终尘埃落定带来的打击了。事实上即使《怪物猎人4》来到PSV，它也只能在日本市场为PSV赢得喘息的空间，“怪物猎人”系列在日本市场之外的贫弱使得它无法成为一个真正的Game Changer。

日本大地震的余波仍然没有在包括索尼在内的日本厂商身上散去，而在日本经济的大环境下，不论是索尼还是SCE，所面临的挑战或许只有上一次日本经济大紧缩时的前辈们可以与之相比。在这种困境之中，我们却从2012年E3的SCE身上看到了一些不一样的东西，也许并不那么虚幻，也许并不那么高瞻远瞩，但困境中的他们至少在有意无意之中保持着自己作为一个游戏业巨人的尊严。

Never Stop Playing, NEVER STOP DREAMING.

任天堂：迷雾的前路

	2004	2012
主机	Nintendo Game Cube/NDS	Wii U/3DS
第一方	《塞尔达传说——黄昏公主》 《银河战士Prime 2——回响》	《皮克敏3》 《新超级马里奥兄弟2》 《新超级马里奥兄弟U》 《Wii Fit U》 《路易的鬼屋2》 《任天堂乐园》
第三方	《潜龙谍影3——食蛇者》 《横行霸道——圣安地列斯》	《蝙蝠侠——阿卡姆城重装版》 《雷曼——传奇》
亮点	NDS正式面世 Wii以“Revolution”的开发代号被提及	Wii U更多细节披露

2004：掌上的革命！

嗯，和PSP那个标题只差了一个标点。至于为什么一个是问号一个是感叹号，NDS和PSP相差一倍的历史总销量就是最好的答案了。

如果把2004年E3称为时任任天堂北美副总裁的雷吉的独角秀，想来也不会有人有意见，后来人送名“猩猩”的雷吉当年出场一句“我叫雷吉，我的职责是让你们心服口服和大出风头，而我们，则是做游戏的”（My name is Reggie and I'm about kickin' ass, I'm about takin' names, and we're about makin' games.）名震天下，而自此之后的6届任天堂E3发布会，这个毕业于康奈尔大学应用经济学专业的海地移民后代，用自己的三寸不烂之舌为自己获得了为数不少的粉丝，当然也为自己的东家做得一手好广告。

但这一年真正的明星是注定载入史册的NDS，上下双屏，下屏触控的设计不能说前所未见，但开创了此前难以想象的可能性，任天堂原本引以为傲的以游戏性为本的设计理念体现得淋漓尽致，只不过自它之后任系主机因为硬件孱弱，被“满屏都是游戏性”这句戏言套上了一个大帽子，时不时被“敌对阵营”拿出来调戏一番。

3DS：稳中求变

细数这10年来的E3，任天堂时常游离于主流视野之外，但又让人无法忽视这只日本睡狮的存在。去年对于任天堂来说并不好过，先有地震挫伤本土市场，后有日元一路飚升，令其蒙受巨大损失。但受伤最深的莫过于次世代掌机3DS发售后开高走低，令长年在掌机领域未尝败绩的任天堂猛喝了一壶，虽然社长岩田聪马上拿出降价战术收复失地，但在消费者心中造成的影响恐怕就不是短期内能够修复的。

不管怎样，对于这样一个庞大的游戏帝国来说，悲观显得为时尚早。3DS在年底商战的大潮之后已日益站稳脚跟，作为其竞争对手的PSV则全无起色，至少在掌机领域的争夺中，3DS即便交出的答卷并不令人满意，亦不妨碍在这只有两个人的赛跑中继续领先对手。

在本届E3之前，如果你有多多关注过一些小道消息的话，就会发现所谓的“3DS改良版”的情报正从某些中国代工厂的业内人士口中传出，称其具有近5英寸大小的上屏，以及更高的解析度。之后连《日经新闻》亦对其进行了报道，似乎确有其事，为本次任天堂发布会又增添了一大看点。当然，十分可惜的是，这个“改良版”最后并没有在E3上公布，反倒是在6月下旬的任天堂网络发布会里轻描淡写地提到了这款扑朔迷离的新型号3DS。新的3DS被定名为3DS LL（美版为3DS XL），基本相当于3DS的巨大化版本，上屏被拉到了4.88英寸，下屏同样也达到了4.18英寸。但与屏幕扩大相比，解析度并没有传闻中的提高。其它部分也没有很大的改进，除了电池的续航时间大大增加。备受关注的右摇杆也同样没有出现在这台“新款”之中。令人不解的是，这一新型号甚至不配充电器！似乎默认当作玩家的第二台3DS来卖。总的来说，作为一款新3DS，这一型号显得诚意不足，虽然让玩家的期望落空之前的传闻多少也有责任。原本这一新型3DS的地位就相当于NDS LL（巨大版DS），针

21.顽皮狗的《我们的末日》的剧本和人物演出已经超越他们自己的巅峰作品
22.《银河战士Prime 2》
23.2004年是NGC最后一次站在这繁华的舞台上













24.3DS XL的公布有些定位不明
25.雷吉一如既往地用自己的人格魅力掌控着任天堂发布会的全局
26. Wii U版《雷曼——传奇》的表现保持了育碧今年的高水准

对不同人群使用，并非用于取代旧机型。但任天堂在此时推出这样一个不上不下的产品依然令人有些费解，或许他们已经认定3DS将在本世代的掌机竞争中胜出？一切不得而知。

软件阵容一边，任天堂将3DS的第一/三方软件阵容的发布单独拿到第二天的独立发布会，其意义不言自明：场子都要让给大哥Wii U。这一点表面上看和索尼对PSV的态度有些相似，但一比之下境地截然不同，一边是为大哥PS3忍痛隐姓埋名，一边是趾高气昂唱独角戏。光从气势这个层面上说，3DS就继续着对PSV那千万级的优势。

Wii U：你究竟是谁

今年E3成为了Wii U真正的首秀，任天堂为此也做足功课。在所有发布会开始前，先抢先在网络上放送了一则E3预演。里面提及了Wii U的一大特色，即玩家互助社区。这也是任天堂在后知后觉了许多年之后，第一次真正投入的社区系统。我们终于再也不用记下那些如电话号码一般的“Friend Code”来与朋友交流啦。Wii U的互助社区最大的特色是它将玩家群体按游戏来分类，当你拥有一款游戏的时候，就可以加入到这个游戏的玩家集群之中，在里面可以即时地一边玩一边进行讨论并形成游戏的Q&A，有点类似于论坛里的专属游戏讨论区的感觉。同时这个社区系统将会深度嵌入游戏之中，可以在一些游戏的菜单界面里看到社区的入口和留言等等，如果你愿意，还可以与一些玩家进行视频聊天。到目前为止，Wii U的表现尚属不过不失。

然而到了正式发布会，任天堂每隔一年便要梦游一次的老毛病又犯了。除了发布会开场《皮克敏3》掀起的小高潮之外，整场发布会便跌入了沉闷的底谷。当然这不值得过多讨论。除了软件的明显缺失和一些中国地区享受不到的机顶盒业务之外，Wii U的硬件参数可能才是玩家最关注的。可惜的是，虽然任天堂并未挑明，但就主打游戏《皮克敏3》亦只能运行在720p的环境下来看，Wii U的性能指标令人堪忧，甚至可能与本世代主机持平，一旦PS4或次世代Xbox诞生，它或许又将重现Wii的尴尬局面，无法与其它主机一同分享第三方的主流大作，可说是任天堂所面临的最大难题。

另外一个硬件上值得注意的地方在于手柄的续航时间。由于加入了屏幕，手柄的续航时间被大大地缩短到了3～5小时，而充电亦需两个半小时。多少对于在家使用的主机来说有些不太方便。而没有内置存储空间，完全依靠储存卡也对将来的扩展有一定影响，尤其是在Wii U的所有游戏都将发行数字版的情况下，任天堂在硬件方面的业余再一次显露了出来。

不过说了这么多，其实Wii U的最大隐忧还在于早一天的微软发布会上，对手同样公布了与家用机实现互动的平板软件SmartGlass。使用Win8平板来游玩《光环4》和《麦登》等超级大作对Wii U来说无疑相当于一记贴身瞬狱杀，将其逼到了进退维谷的境地。任天堂最害怕的就是同质化的竞争，而Wii U目前仅拥有标配平板和软件两大优势，至于最后究竟如何，还需待年底正式上市后的表现。

更令人失望和不解的则是Wii U软件阵容的不知所云。2011年E3上Wii U横空出世之时，包括EA在内的大量第三方厂商的勾肩搭背让人不禁觉得，任天堂平台第三方孱弱的时代真的要一去不复返了？然而一年过去，露脸的第三方作品与厂商光名单就缩水了一大票，更不要说除了《蝙蝠侠——阿卡姆城重装版》之外全都只是播片打酱油了。为Wii U打天下的仍然只有马里奥大叔、萝卜头和平衡板。至于占据了发布会近一半时间的《任天堂乐园》，到现在提起它，我的脑子里也仍然只有一个想法：“那到底是个什么？”

2004年的任天堂，用一把大锤先开启了一个世代的掌上风云，新官上任三把火的雷吉用演讲才能和人格魅力俘获了玩家的心；而8年过去，雷吉还是那个雷吉，但任天堂却已经变成了那个遭遇了76年来首次亏损的任天堂。再次拥有先手优势的任天堂，似乎开始畏首畏尾，对3DS以及Wii U的双重举棋不定，让后者圣诞档期发售的美好前景蒙上了一层阴影，毕竟在发售只剩半年的情况下，首发阵容和硬件配置都

不清楚的全新主机，在此前是很少见的，甚至有阴谋论者想到了当年SFC的欺诈风波，展前因为手握新主机这一王牌而最被人看好的任天堂，交出这样一份答卷，恐怕是很多人都没有想到的。

育碧：从平凡到不平凡

关注了整个E3的玩家，一定会对一家第三方厂商印象深刻——育碧。往年育碧的发布会通常平淡无奇，作品大多众所周知，阵仗与隔壁家EA丝毫不能比。但今年E3结束之后，育碧成为了第三方厂商中的最大赢家，在三大主机厂商的全面铺开、核心游戏的全面出彩和概念新作的惊鸿一瞥都为今年原本平淡无奇的E3带来了一抹亮色。

因此，我们将育碧的故事独立出来与传统的三大发布会并列，我们的前方记者无芜全程见证了育碧发布会的前前后后，这里我们将从她的视角回顾这场特别的巅峰盛宴。

	2004	2012
参展代表作	《战火兄弟连——进军30高地》 《孤岛惊魂——本能》 《神秘岛Ⅳ——启示录》 《波斯王子——武者之心》 《工人物语——继承者》 《猎杀潜航Ⅲ》 《幽灵小队2》 《彩虹六号——黑箭》 《汤姆·克兰西的细胞分裂——明日潘多拉》 《汤姆·克兰西的细胞分裂3——混沌理论》	《孤岛惊魂3》 《汤姆·克兰西的细胞分裂——黑名单》 《复仇者——地球之战》 《雷曼——传奇》 《僵尸U》 《刺客信条Ⅲ》 《幽灵小队Online》 《监守者》

剧院中的华美开场

当我收到育碧发布会的邀请函时，一眼扫过去，看到地点是在市区（Downtown），完全没有感到任何好奇或是疑惑。你要是问我为什么，我只会不以为然地说："不然呢？"是的，在洛杉矶这样的城市，一说到发布会、演唱会或是大型展会之类的，人们都会直接反应到市区。只有进入市区，你才会有种大城市的感觉，因为洛杉矶其它地方的建筑都不超过3层，下飞机时你会有种强烈的来到乡村的感觉，所以市区就是工作区，各种场地都有。毫不意外，育碧也选择在了市区，不过重点来了，它会选在怎样的一个场地呢？

答案是LA Theater，这个影院门面不大，不小心就会走过了，不过发布会当天是不可能会错过的，因为发布会开始前很久门口就聚集了很多人，本以为到得太早要孤独地在外面等待，谁想有这么多人都已经到了，着实让我小震惊了一下。影院门口有个很古老的小售票窗口，很有特色，让我对育碧选择的这个影院更是好奇。走进去后，一直在人群中穿梭，看到了主办方的贴心之处——设置在影院大厅门口的饮料吧台，很多人都围在这周围喝着果汁聊着天。人群中不







27.育碧发布会的举办地LA Theater所处的街区
28.LA Theater外景的另一个角度
29.LA Theater内部华美的装饰
30.在展厅外Bar里休息的人群
31.发布会尚未开始











32.《舞力全开4》舞者的热舞
33.育碧发布会的现场主持人是演员Aisha Tyler
34.发布会的后台主持人Tobuscus
35.此前已经在微软展台大出风头的《细胞分裂——黑名单》
36.《僵尸U》其实是育碧发行的第一款游戏《Zombi》的精神续作

是西装革履的就是扛着相机、摄像机的，像我这样的角色显得有些格格不入。离发布会还有半小时，影院大厅的门打开了，进去有种豁然开朗的感觉，视野一下开阔了，就像走过阴暗的山洞隧道突然拨开树帘，新的世界在你眼前一样。

不得不说一下这个影院的风格，育碧选在这里是有它的道理的——整个影院采用了巴洛克建筑风格，雕刻无处不在，连整个吊顶都布满了雕刻艺术和壁画，让人有种置身宫殿或是大教堂的感觉，如果在这里看场话剧或古典音乐会是再好不过的了。因此当你认出这些巴洛克风格后，便能明白育碧的小心思了——巴洛克风格以强调“运动”与“转变”为特点，和育碧目前看重的休闲和时尚十分贴切。无论是巧合还是“别有用心”，这次的场地选择无疑是给发布会整体加分的。

全面开花

坐在座位上等待的这半小时我一直在想，会是怎样的一个开场呢？音乐出来时我还是震惊了，不禁心中独白：Good job！Ubisoft！“Good Feeling”这首歌一出来，全场就已经沸腾了，当原唱Flo Rida出场时更是压抑不住的兴奋。劲歌热舞，育碧你再一次让人怀疑，这还是游戏发布会吗？这段《舞力全开4》的热舞之后主持人Aisha Tyler上场，这位黑人主持的出现也让人颇感意外，另外还有一个外场主持人Tobuscus，他出现在大屏幕里，和主场主持人有很多互动和交流，并且在之后从荧幕里走上主台。这样的搭配让我不经意地想起了天津卫视的一档求职栏目《非你莫属》，里面也是这样差不多的阵容，不过外场的主持人却被评价为无用和多余。育碧发布会的外场主持人其实也没有起太大作用，不过以这样的方式互动以及被赋予了代入感，还是能感觉到这种形式的灵活性。

接下来就是真正的正题了，一款款的游戏宣传片接踵而来，目不暇接。首先是《孤岛惊魂3》，游戏背景选在了热带岛屿，画面色彩漂亮。下一款游戏《细胞分裂——黑名单》演示了Sam大叔潜入救人的一段CG影像，第一展现出了这个系列的新剧情，第二密集地呈现了主人公的各项技能，第三完美地体现出了紧张的战斗感，这样的一部宣传片很难不吸引到新老玩家。接下来是英雄题材游戏作品《复仇者联盟——地球保卫战》的CG演示，在如此热门的题材以及影视作品的背景中推出，这款游戏还是很让人期待的。

给我印象很深的还有《雷曼——传奇》，看来育碧对任天堂新机的支持力度还是很大的，直接上台演示了有触控的合作玩法，画面的色彩很漂亮，玩法也很有意思。值得一提的是，里面还加入音乐元素，你每踩到、打到、顶到任何东西都会发出不同的音效，如果你快速通关并且不死，就可以听到一段完整的由自己打造出来的音乐了。

《僵尸U》的出场颇为令人兴奋，这款游戏被看作是育碧发行的首款游戏《Zombi》的精神续作。特别的是，如此血腥恐怖主题的游戏的宣传片采用了非常文艺的手法，画面一开始就由一张清新海报开始，上面写着：你的未来准备好了吗？接着就是脆玻璃片中临近死亡的人。所有的画面都是静止的，背景中《God Save the Queen》的歌声像是一首幸福感浓重的圣诗，和画面中的血腥、残忍、萧条产生了强烈的对比，整个宣传片中唯有尸毒慢慢侵蚀细胞的画面是动的，显出了一种无法改变和战胜的绝望。顺便吐槽一下：一个法国人做的僵尸游戏，发生在英国首都伦敦，宣传片唱着摇滚版的英国国歌，果然哪怕是在游戏圈子里，这俩国家还是不消停啊……

本年度重头戏《刺客信条Ⅲ》的宣传片可谓精彩绝伦，主人公的表演简直就像是当初《魔戒》里精灵弓射手大战魔多军队，所有动作堪称完美。宣传片结束后，制作人二话不说开始实机演示，采用的机器是PS3，展现了主人公在野外的生存狩猎本领，各种快跑，各种爬树，各种跳跃，之后潜入英军阵地大干了一场，战斗的部分非常多样化，真是帅得掉渣（*E3和E3之后，这款游戏的爆料实在太多了，所以E3专题无法详细介绍，详尽前瞻请期待下期中旬刊*）。

最后，内外场主持人合体了，原因是两个人打了个赌，要各自带领一队职业电竞选手进行网络游戏《Shootmania》的比赛，若是外场主持人赢了，主场主持人就下台把场子让给他。比较亮眼的是其中一队全是女选手，不过









37. Wii U版《雷曼——起源》必将超越原作
38.别开生面的《Shootmania》性别大战
39.正在介绍育碧全新作品的Yves Guillemot
40.发布会的主持方式很是新颖

最终还是男子队（《魔兽世界》九指战神Swifty、CS传奇SpawN和Quake Live职业选手Stermy）3：1获胜。然后大屏幕上便放映对育碧的网游部分的总结——育碧是铁了心要多领域发展的，而且势头不错。

“守望”中的未来

在发布会最后阶段，育碧也不含糊，给出了一个最大的惊喜，一款全新的沙盘游戏：《监守者》（暂译，Watch Dogs）。它的特点在于主角可以入侵及黑掉任何系统来完成任务，属于高科技犯罪题材，宣传片以一系列的数据出现，介绍了游戏背景，“所有人都不再是个体，而是一个信息提供者或储蓄库，电脑控制了城市，而谁又将控制电脑呢？”带着这样的疑问，画面进入到了实机演示，平常的大街，平常的人群，主人公戴着帽子在城市街道穿梭，一切再平常不过，此时，主人公通过黑掉系统，在人群混乱之余潜入了大厦中。通过入侵电话系统，窃听重要NPC的电话内容找到关键人物，通过入侵交通系统制造车祸，截下目标人物开始枪战。这是一场非常激烈的枪战，演示以干掉对手结束，观众反响热烈，整场发布会也伴随着掌声结束了。

总的来说，育碧的这场发布会是震撼的，没有让观众感到无趣，兴奋点一直在制造，流程安排得非常紧凑，让观众在1小时内大饱眼福，最重要的是，育碧在每款游戏的宣传片上下了很大的功夫，效果非常棒，每一部都像是好莱坞电影的预告片，完全起到了游戏发布会该给观众留下的效果，发布结束后所有的游戏在脑中久久不能散去，令人回味。

从平凡到不平凡

通常每年E3，玩家关注最多的都是几大主机厂商的动作，第三方厂商往往只是硬件巨头们的配菜，或是在他们的发布会上撑场子，或是展出的游戏缺乏新意。而有实力自己开发布会的，除了三巨头之外，如今也只剩下了EA和育碧。原本没有人对抱有太大期望，《刺客信条Ⅲ》的主打、Wii U第三方首席的地位都已是预料之中，但没想到，就是这些意料之中也展现出了不一样的风貌，尤其是《监守者》惊艳演出，哪怕是我在看网络直播的同事也对它十分赞许。

如今的育碧已经不是那个用同质化作品铺满全年，不论是内部核心工作室还是外包实力都远远落后于EA和动视的育碧了，多年来对新技术的积淀和对新理念新思路的尝试终于收到了回报，《雷曼——传奇》对UbiArt Framework的应用更上一层楼，而《监守者》虽然详情尚不清楚，但从技术层面来说绝对堪称行业顶尖。

欧美厂商通常的作法都是抱定Xbox 360的大腿不松，但育碧今年赶足了场子，微软、索尼、任天堂的舞台上都能看到他们的身影，《细胞分裂——黑名单》与Kinect互动、《刺客信条Ⅲ》在PS3上呈现出的震撼海战、《雷曼——传奇》在Wii U上迸发出超越前作的欢乐与动感，昭示着如今育碧产品线的丰富和多元开发能力的强大。加上与索尼双雄《超越——双重灵魂》和《我们的末日》并列本届E3最大惊喜的《监守者》，育碧无疑是这届沉闷的过渡期E3中不大不小的一个赢家。

纵观2012年的E3展会，和8年前的那个世代结局有着无数的相似之处：两大次世代主机最后一次发光发热，任天堂用新硬件试图占据制高点；微软为下一代打好星光大道的路基，而索尼却总是缺那么一口气。旧技术已经炉火纯青，几乎没有再创新进步的可能，而新的科技还在下一个路口，等待着先驱者的发掘，这是一个时代的暗夜，同时也是另一个时代的黎明。

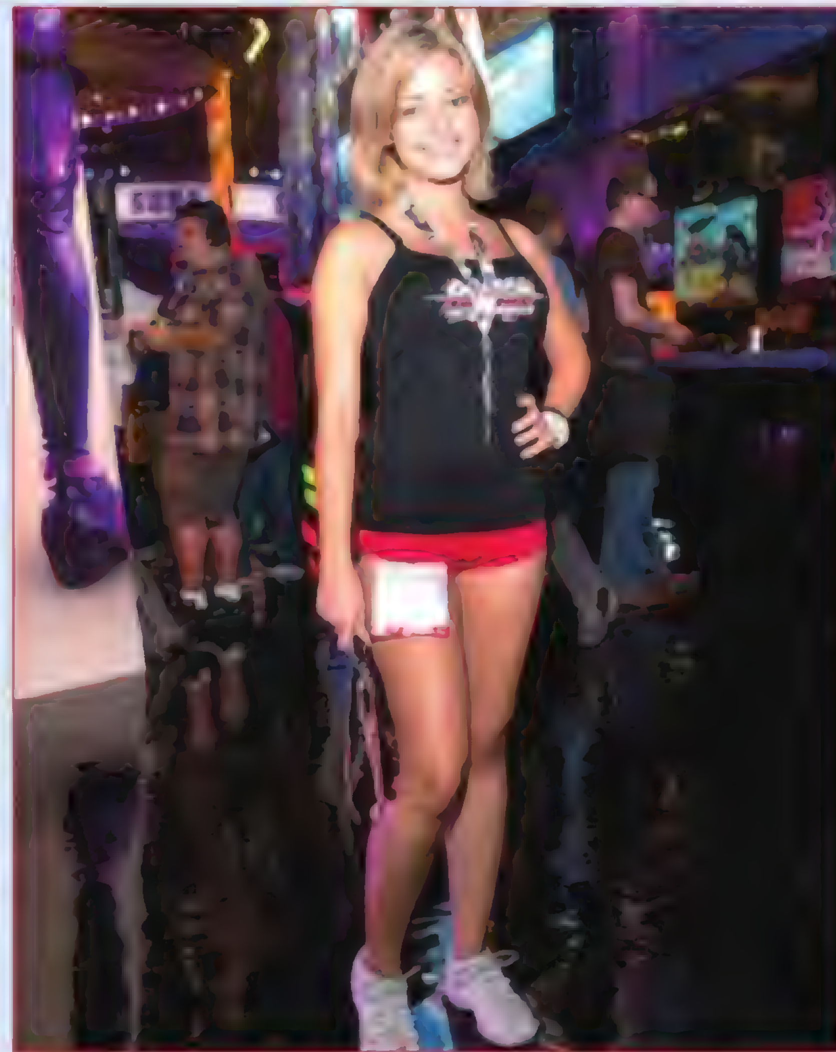
这不是最好的E3，也不是最坏的E3，但总是充满希望的E3。

栏目编辑/Say/say@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris















近期航海在网络游戏里比较流行，最近先后有《海魂》《海战传奇》进入公测，虽然都和航海有关，但二者的侧重点又是各不相同的。

网游评测：海魂

游戏名称：海魂	官方网站：http://haihun.hongyuansu.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：虹元素	运营公司：虹元素
总体印象	
优点： ● 海上音效较好	缺点： ● 海陆玩法整合不到位 ● Bug较多
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）	



《海魂》的主旨有点不太清晰，游戏本质上是一款RPG，打怪升级做任务，但又在RPG的基础上增加了航海元素，具有一定的养成元素。玩家可以通过做任务或建造得到一艘船只。每种船都拥有自己的成长体系，它会随着玩家航海经验的累积而逐渐获得能力提升，在陆地上又可以作为宠物帮玩家打怪，共享经验，反过来也能让船只得到升级。但归根结底，这只是游戏的RPG部分，虽然游戏在宣传的时候主打“海陆双重战斗”，但航海部分的存在感有些薄弱，玩法结合不紧密，导致RPG部分和航海之间有明显的割裂感。

在地面上，本作的体验与绝大多数MMORPG并无二致。游戏提供了鼠标和键盘两种操作方式，比较贴心。新手引导、自动寻路、内挂一应俱全，可以最大程度解放玩家的双手（可惜自动寻路有硬伤，玩家动不动被障碍物卡住）。作为以“海”为主旨的游戏，海上玩法单一，海面表现非常一般，景色一望无际，缺乏变化，玩家甚至难以找到合适的参照物，还好海面上的音效相对真实。

其实明眼人很容易就能看出来，本作的航海元素只是陪衬，重点还是在于玩家角色的培养，即装备系统。游戏在这方面没少下功夫，只要玩家穿齐同一属性的套装，整个装备都会有漂亮的特效，比如后背长一个光翼什么的。与装备属性挂钩的设定就更多了——装备可以分解，可以精炼，可以幻化。与完善的装备系统比起来，迄今为止只开放了一种战斗模式的海战系统就有点太寒碜了。

与上面的《海魂》相比，《海战传奇》显得紧扣题目多了，可惜作为一款策略游戏，战况基本取决于装备，在游戏平衡性上还有较长的路要走。

网游评测：海战传奇

游戏名称：海战传奇	官方网站：http://www.dahaizhan.com/
游戏类型：SLG	当前状况：公测
开发公司：九阔天下	运营公司：九合天下
总体印象	
优点： ● 画面出色	缺点： ● 战斗平衡性不足
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



本作的画面比较干净，写实的画面风格较为传神地描绘出了游戏背景，船只与场景的设计逼真，在这样的游戏里，能在水里看到倒影也算是让人颇感意外了。游戏在人物创建方面不够丰富，只能输入姓名、选择头像和国家。语音提示是一大亮点，无论玩家在遭受攻击，还是弹药不足都会有及时的提醒，给人一种较强的临场感。和音效比起来，音乐反倒表现平平，无法烘托出激烈的战斗。

作为一款航海策略游戏，战斗部分是最为重要的。游戏采用上帝视角，使用键盘和鼠标共同操作，本来是比较顺手的，可惜目前玩家在战斗过程中，不必要的等待太多，爽快感大打折扣。这类游戏本来就比较复杂，应该对新手玩家进行循序渐进的指引。但比较悲剧的是，由于地图较小，玩家往往会很快遇到敌人，手忙脚乱地用键盘调出武器，再用鼠标调好视角准备攻击，谁知道还没攻击就中了敌人的鱼雷，直接沉船……这样的结果恐怕会吓跑不少新人。值得一提的是，新手引导NPC比较奇葩，可以看到明显的偷工痕迹，负责指引你的NPC只是一张图片，却要“打肿脸充3D”，连下半身都没有，看上去颇为诡异。

本作虽为策略游戏，但在实际战斗中，装备的比拼占了很大成分。玩家可以用两种方式来招募副官，一种是军费招募，另外一种为海币招募。军费为游戏内获得的货币，海币则为人民币充值的货币。后者所招募的副官属性远远高于军费所招募的副官属性。于是，这样一款看似讲究操作与策略的游戏，有操作，无战术，战况基本取决于装备，在游戏平衡性上还有较长的路要走。

有网瘾专家陶宏开教授的助阵，本作想不引起关注也难，毕竟按照陶教授的说法，这是“比《魔兽世界》好一万倍”的游戏啊。

网游评测：亮剑2

游戏名称：亮剑2	官方网站：http://lj2.zqgame.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：中青宝	运营公司：中青宝
总体印象	
优点： ● 比《魔兽世界》好一万倍！	缺点： ● 图像落后
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）	



《亮剑2》前段时间一直处于风口浪尖，虽然明知游戏大致会做成什么样，依然有不少人对本作抱有浓厚的兴趣，如今高调公测，是骡子是马，也该拉出来遛遛了。

首先从画面来看，和前作《亮剑》比起来……画面没有多大进步，依然是2D画面。人物造型和建筑模型都比较简单，场景空旷，装饰元素稀稀拉拉，整体色调单一。总而言之，相较于当今市场上的同类产品是比较落后的。游戏大致还原了抗战时期我国农村和乡镇的风土地貌，能给人不错的代入感，算是画面方面唯一比较值得称道的亮点。

游戏的背景设定与同名电视剧《亮剑》保持一致，这种一致不但表现在将李云龙，楚云飞等经典角色还原到游戏里，对一些经典NPC的刻画更是符合原作精髓，比如李云龙在游戏里就喜欢破口大骂，不过和电视里李云龙的扮演者李幼斌比起来，游戏里的NPC表现还略显做作。此外游戏里将部分角色的能力过分夸大，超出常人，让人感觉十分违和。

比较特别的是游戏的宠物系统——军犬，不仅品种各异，还有对应的狗粮和狗链。坐骑系统也比较符合游戏背景，分别为摩托车和战马，从目前的版本来看，坐骑很有可能成为游戏的一大玩法。

虽然从主流标准来看，《亮剑2》的硬伤并不少，但目前在线人数还是比较可观的，这得归功于官方别出心裁的宣传。至于游戏本身能留得住多少玩家，几个月之后，自有分晓。

国内很多厂商喜欢把一个新版本或者资料片当作一款全新的游戏来宣传，比如这款《猎灵》，严格意义上是2010年《圣魔之血》的资料片，只不过相比原作有了“颠覆性的进化”……

网游评测：猎灵

游戏名称：猎灵	官方网站：http://www.dahaizhan.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：空中网	运营公司：空中网
总体印象	
优点： ● 操作流畅	缺点： ● 任务单调
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



进入游戏后，最直观的感受是游戏画面风格有了很大的变化，一扫之前亮丽明快的风格，多数场景比较昏暗。画面细节比较欠缺，野外的草地植被很少，线条突兀，如果说2010年这样的效果还说得过去，现在则很难让人满意了。与静态场景相比，游戏的技能特效倒是做得颇为用心，即便使用相同的技能，不同武器的视觉特效也不尽相同。此外游戏的操作也非常流畅——玩过很多动作僵硬，连走路都不太利索的国产网游之后，你就会知道“操作流畅”对一款网游是多么不易。

本作采用了奇幻背景，游戏里处处可见中西方混合的设定，这种杂糅风格是否能被玩家接受姑且不谈，起码游戏的特色系统与世界观并无割裂之感，比如用于强化装备的妖精系统和强化人物的神系统均与世界观浑然天成，这点是比较难得的。

现在国内网游奉行一种“任务不够，活动来凑”的理念，不愿意花太多精力去构建世界、设计任务，但在《猎灵》里是完全相反的状况。不过这样一来也难免诞生一些滥竽充数的任务，比如让玩家杀100个特定怪，即便用法师群攻也需要一定时间。联想到游戏内置挂机功能，但需要耗费商城购买的道具，这种任务也算是游戏的一个赢利点了。如此也导致玩家升级过快，主线任务完全跟不上等级的问题。此外游戏的自动寻路也有问题，角色被卡住后需要玩家手动调整方向，一款已经有两年经验的“新游戏”实在不应该出现这种低级问题。

虽然有这样那样的缺点，但纵观目前的国产网游，本作的整体素质还属于中上，这也从侧面反应出国内网游进步缓慢的事实。



E3 Online

由于下一代主机迟迟不肯发售，本世代主机已经到了强弩之末。今年E3上的主机游戏无论从画面还是创意，给人的冲击力都大不如前，也难怪有人将本次E3称为“最没有存在感的一届”。与之相比，受硬件、平台限制较小的PC网游一直都在进步，今年也有比较出彩的表现。

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Oracle 半神巫妖

纵观今年E3展出的网游，有一个不可忽视的趋势：FPS网游的势头越来越旺，大有取代传统MMORPG成为新宠的架势。这让人不知是喜是忧，喜的是网游不再MMORPG一家独大，忧的是网络游戏是否也会重蹈单机游戏的覆辙，满眼枪枪枪呢？

《反抗军》：玩的就是跨媒体

虽然同为枪枪枪，但也不乏会有些作品尝试一些有趣的创新。正如《反抗军》（Defiance），这款作品的最大卖点是与同名美剧联动，虽然游戏与电视剧的背景设置在不同的地区，但游戏中的人物会出现在电视剧中，电视剧的人物也会慢慢在游戏中露面。同时，玩家在游戏里的所作所为会影响整个游戏世界，电视剧的剧情也会因此而受到影响。

在本次E3展上，《反抗军》的制作团队Trion Worlds谈论了游戏的设定和特色，在近未来：地球遭到了外星种族的突然袭击。巨大的外星战舰降临地球，意图将这里作为他们的殖民星球。《反抗军》电视剧和MMOFPS的故事均开始于外星人入侵地球的40年后。战争留下无尽的残骸和混乱，地表被彻底改变。人类和外星种族学着如何相互生存，不时地发生零星的冲突。玩家作为寻找财富和荣耀的雇佣兵“方舟猎手”来到游戏世界，寻找外星飞船进行调查，并掠夺他们的先进科技。外星人的方舟战舰依然漂浮在行星轨道上，经常会从天而降发起新的进攻计划。Trion将其称之为“天降方舟”，这也是游戏的核心要素之一。天降方舟是大型开放式的世界事件，一旦发生，将会对整个世界造成改变，而这些变化也会相应反映到电视剧里。

和现在的很多新派MMOFPS一样，《反抗军》里没有等待大厅，而是拥有大型的开放世界。玩家角色拥有丰富的成长方向，职业则主要取决于所选择的武器，既有狙击枪这类常规武器，也有“治疗枪”这种架空设定。本作同时拥有Xbox 360和PC版，可惜Trion的官方发言人确定游戏不支持跨平台联机。E3并没有公布本作的PvP情报，Trion在这方面卖了一个关子，声称要留到gamescom游戏展才会展示。

这样一款“跨媒体游戏”能否成功？这款Trion和Syfy电视台合作的跨媒体项目是目前业界最有意思的话题之一，无论能否成功，这是一个可喜的尝试，在众多FSP网游同质化竞争中，剑走偏锋，不落窠臼的尝试。

《弹雨狂奔》：这真的不是《饥饿游戏》

《弹雨狂奔》（Bullet Run）是另一款与电视节目有关

的另类MMOFPS。这是索尼在线娱乐（SOE）在本次E3上展出的两款新作之一（另一款是今年5月中旬刊介绍的《巫术Online》）。游戏的最大卖点在于将真人秀结合到了FPS中，玩家要在真人秀中与其他敌人拼个你死我活，从中得到更多的奖励。

《弹雨狂奔》的研发已经超过两年，未来计划采用免费方式运营。在游戏的未来世界里，有一个非常热门的电视真人秀。参赛者将加入一场以真实枪弹来决胜负的死亡战斗中。比赛发生的地点包括监狱、废弃船只、丛林、油井等，而这些参赛者将尽可能要争取镁光灯的焦点，用手中的弹药尽情表现、讨好电视机前的观众。游戏中具有特殊的热度系统，来追踪有多少电视观众欣赏角色的表现。当玩家得到越多关注，在游戏中就可以获得越多回报。玩家也可以让角色展现一些哗众取宠的举动，来提高观众对自己的注目度。随着游戏不断进展，角色将可以获得更多的战术选项，比如设置炮塔来掩护个人的后方，或是取得无人遥控飞机等，让战局有更多变化。

看起来是不是有点眼熟，是的，《弹雨狂奔》的设定太像前不久大热的科幻电影《饥饿游戏》（the hunger games）了，联想到这款游戏已经开发了两年，但愿这只是个巧合。

《Dust 514》：舰长们，准备好了么？

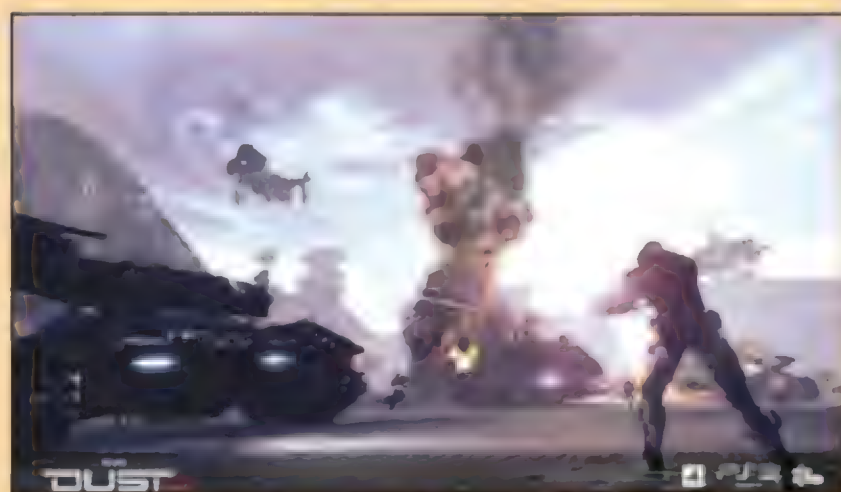
无独有偶，除了与电视剧联动的《反抗军》外，由CCP开发的多平台MMOFPS也将“联动”作为新作《Dust 514》的卖点。只不过联动的对象不是电视，而是另一种毫不相干的游戏类型，即CCP自家的《星战前夜》（EVE Online）。

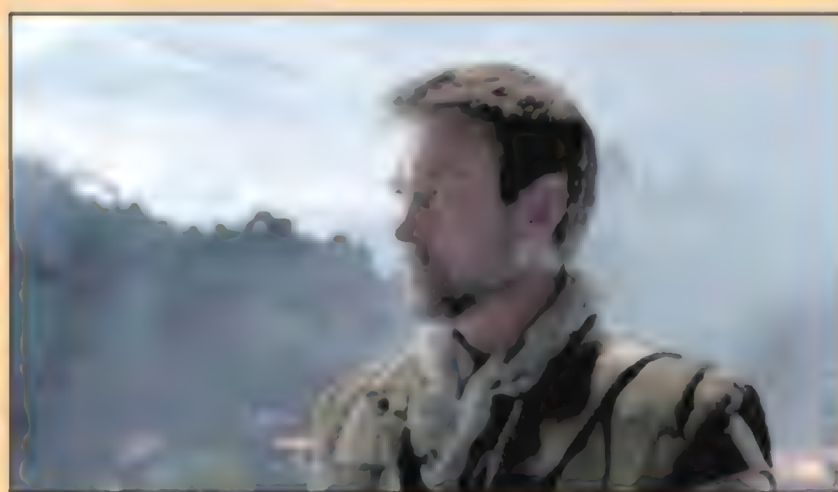
《Dust 514》已经开发很久了，几年前刚公布的时候就让不少科幻迷们热血沸腾。EVE给了我们无与伦比的太空战争，而《Dust 514》在EVE的宇宙背景下，为我们提供行星地面作战体验。本次E3是这款游戏最后一次公布情报了，因为在6月29日——基本与国服EVE重生同一时间——《Dust 514》已经开始对外测试。值得注意的是，此前CCP特意为PSV平台制作了一款“游戏伴侣”程序，在本次展会中也公布了正式名称——《Dust 514: Neocom》.这个伴侣程序允许玩家在PSV上自定义人物造型、买卖物品，进行社交活动等等。

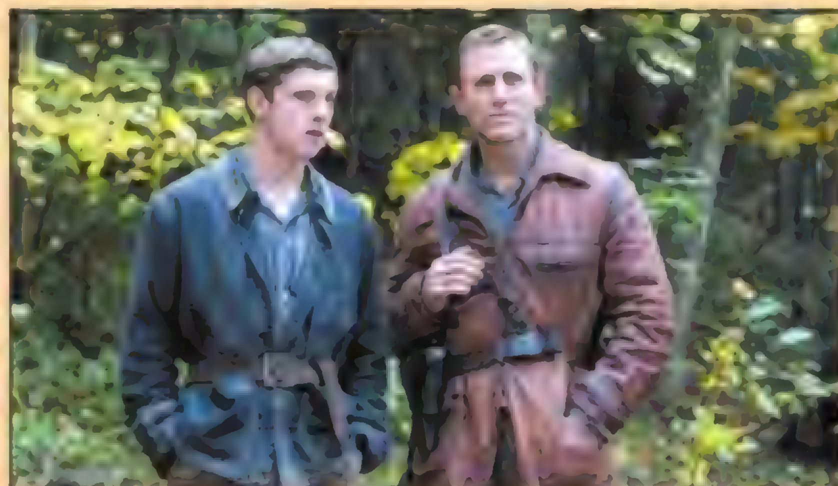
同当年的EVE一样，《Dust 514》的游戏理念已经大踏步的领先于同时代的网游。举一个最简单的例子，EVE太空中的舰长可以对《Dust 514》的地面目标进行轨道炮打击，《Dust 514》的玩家可以作为雇佣兵接收EVE舰长们发布的各种任务，比如破坏其他势力在各个星球上的设施。而且，与小气的《反抗军》不同，PC与PS3的无缝互联也是极为厚道的，如果这一切理念能够顺利付诸实现，《Dust 514》将是一款跨时代的作品。

《战机世界》：军迷的盛宴

除上文所提到的这些特色各异的FSP网游外，E3上还出现了一些严谨军事题材的射击网游作品。说起这类游戏，就不得不提起Wargaming，这是一家神奇的公司，这两年一直致力于军事题材的网游开发，自成一个系列。目前已经相继开发了《坦克世界》《战舰世界》《战机世界》，其中又以《坦克世界》最受追捧，2011年由空中网引进国内，受到军事迷们一致好评。在浮躁的国内网游环境下，这样一款严谨、小众的网游能得以立足，游戏的素质可见一斑。这款游戏的成功让Wargamin从一间家庭公司成长为由历史学家、作家和军事专家组成的大型企业。此次《坦克世界》依然是







【上左图】《Dust514》采用了和EVE相仿的冷色调，营造出一种严酷的外星环境
【上中图】《弹雨狂奔》里的角色装扮怪异，有着浓浓的“非主流”风格，似乎这样能获得观众更多青睐
【上右图】《反抗军》游戏里的角色与电视剧里的演员十分神似
【下左图】玩家在《反抗军》里可以借助丰富的载具和武器与潮水般的外形怪兽作战
【下右图】《反抗军》电视剧剧照



（上左图）在去年的E3上，Wargaming弄了一辆真正的坦克进场，结果压坏了地板和停车场
（上右图）《卡拉斯之烬》主打庞大而繁杂的幻想世界，甚至还内置了航海系统
（下左图）《上古卷轴Online》战斗很有挑战性
（下中图）《战机世界》将采用免费运营方式，这对国内的军迷来说是一个福音
（下右图）但即便没有坦克助阵，Wargaming的展台依然是本届E3最让人印象深刻的展台之一，这次他们弄来了真的战机！









Wargaming在E3展示的主打作品，但在媒体房间里展示了《战机世界》的试玩。

《战机世界》主要致力于重现1930~1950年间的军用战机，主要为美、德、俄罗斯诸国知名战机，最多支持15 VS 15的空中战场。Wargamint对于他们游戏中真实性引以为傲，本作有精确到机身每个弹孔的物理引擎。当你被击中后，机翼上的洞会影响你的攀升能力。而发动机被命中后也会如真实情况般受损，影响玩家的操控。不同国家、不同型号的飞机亦会根据真实情况有不同的表现。

振奋人心的消息并不仅限于此，Wargaming还有一个伟大的计划。他们正在为玩家开启通用游戏账号。通过这个账号可以登录该公司旗下的3款游戏（《战机世界》《坦克世界》和《战舰世界》）。金币和经验可以在3款游戏通用，自由升级强化任何载具。更让人激动的是，在账号整合以外，这3款游戏本身也有望整合，打造全方位的海陆空作战！

是的，或许你已经发现了，联动、整合，这是当前网游的一个新方向。无论是跨媒体、跨游戏联动，还是同类游戏游戏的整合。这种趋势都是为了将自己的品牌资源最大化，打造一个多元、完整且不易被替代的玩家生态圈。无论成败与否，这种前景都值得我们去期待。

MMORPG波澜不惊

曾在网络游戏里占绝对主导地位的MMORPG，目前的市场份额正在不断被各种新派游戏蚕食，对此，MMORPG的方法是“以不变应万变”。基本还是沿袭原有的思路，用广阔世界、真实细节、高自由度、丰富成长路线和可定制内容来吸引玩家。像参展的《卡拉斯之烬》（Embers of Caerus），游戏主打“沙盒”概念，再加上如今流行的无等级制度、大规模的无缝地图、广泛的制作系统、动态天气与季节、动态事件以及由玩家控制的政治、经济、宗教与领土，房屋与城市建造，甚至还有航海系统。但本质上，还是原有MMORPG要素的强化。而且系统越复杂，就越难以调和各设定之间的矛盾，实际运营起来很容易出现各种匪夷所思的问题。

在这种形势下，本次E3的MMORPG表现略为保守，除了《时空裂痕》《TERA》《无尽的任务Ⅱ》这些老面孔，比较引人瞩目的主要有两款MMORPG，它们都属经典单机游戏的网游版，凭借着单机版的名气，在公布之初便先声夺人，拥有传统网游不可比拟的优势。这时大家可能都知道这两款游戏的名字了，他们是《上古卷轴Online》和《无冬城》（Neverwinter，由完美世界运营，英文名称与那个著名的单机游戏不同，目前国内正式名称未定，这里我们采用直译“无冬城”，未来叫“无冬之夜Online”也是可能的）。

《上古卷轴Online》：支持MOD！

《上古卷轴Online》是MMORPG界的新丁。在这个系列没出网游版的时候，无数人觉得这是最值得网游化的单机游戏。他们这样说：“游戏提供了这么广阔的世界，不做成网游岂不是很可惜吗？”现在梦想成真，《上古卷轴Online》会达到他们心目中的水准么？如今这样大规模的MMORPG往往意味着同样大的风险，在被寄予厚望的《星球大战——旧共和国》遭遇在线人数的大幅度下滑后，《上古卷轴Online》是否能接过传统MMORPG大旗（WoW：“我不吭声，就当我没存在感吗？”笔者：“不能怪我，谁让你的熊猫人缺席E3啊。”），激发此类玩家的活力呢？对

此，笔者持谨慎态度。

《上古卷轴Online》在E3上主要演示了PvE内容。在今年7月中旬刊，我们曾刊登了这款游戏的长篇前瞻，对玩家之间的职业配合进行过介绍。这次官方反其道而行，有意演示怪物之间的职业配合。Matt Firor让自己的坦克角色冲向3名敌人。此时法师会施放冰墙反射远程攻击，并使用冰弹让Matt无法动弹。Matt解决掉趁机靠近的盗贼，但术士很快将盗贼的尸体转化成一具骷髅怪。无奈之下，Matt只能将目标转向法师，施展跳跃冲刺技能越过冰墙将其解决掉。可以看到，战斗有较强的动作性，玩家可以通过操作有效实现格挡、回避等效果，而不是依赖于锁定和技能循环机制。

可以看出，制作者很鼓励玩家在游戏里探索，为了避免让玩家重复“清任务——到另一个地点清任务”这样的过程，《上古卷轴Online》取消了主流的任务集中点，随机事件对玩家的游戏流程有很大影响。演示里的冒险包括了时间旅行、幽灵、Boss战、丧尸狼人等，源头都来自一条随机的线索。这种精神很符合“老滚”自由探索的精髓。更让系列爱好者感到欣慰的是，Matt明确表示玩家能自定义游戏界面，游戏将支持插件和MOD，具体支持到什么地步还有待验证（当然不会像单机版MOD那么逆天啦），但显然，制作组很能考虑系列老玩家的心情。

《无冬城》：DND精神

与《上古卷轴》相比，《无冬之夜》显然和网游有着更深的渊源。从初代开始，在单人剧情之外，游戏就很注重玩家自制模组和网络共享以及联机作战。丰富的职业加之海量的模组让游戏的生命力得以延续至今。2010年，还在等待续作的玩家等来了《无冬之夜》的网游版。《无冬城》能否将自己多年来丰富的联机经验运用到网游中，实现当年《龙与地下城Online》未竟的抱负呢？本作的开发商Cryptic是一家拥有丰富网络游戏制作经验的工作室，完美时空于去年斥资3500万欧元完全控股了这家工作室，这样Cryptic在中国玩家眼里几乎等于是一家“我们自己的工作室”了。但是民族感情仍旧替代不了游戏制作水平，Cryptic在《无冬城》上做出的那些让我们欣喜的改进，才是更加重要的。

首先，《无冬城》将游戏背景放在了单机版一、二代的100年后，这种设定巧妙地避开了单机版的很多约定俗成。游戏的主要场景将全部集中在无冬城及其周边地区，战斗场景则主要在无冬城的地下。在战斗部分，游戏延续了“龙与地下城”规则对职业的复杂设定和细致划分，比如职业的名字：法师不叫法师，而叫做“控场巫师”，充分体现了“龙与地下城”规则各司其职的职业搭配。控场巫师施法将敌人悬空，其他队员就能快速上去将其砍杀。肉盾、盗贼、控场、治疗，玩家选择自己的职业更加有针对性，也许传统核心玩家会抱怨游戏不能再和单机版那样用空格键暂停了，但是更加快速的战斗过程将肯定会带来新的游戏体验。

从本作在E3上展出的其它特性来看，《无冬城》同大部分网游一样，玩家需要和自己的同伴杀入一个地下城，完成剧情交待的任务，最后战胜Boss，搜刮战利品。游戏里的地下城流程较短，通常不会超过1个小时。也许那些期待大型地下城的玩家会失望，但是这种设计所带来的另一方面就是你有时间探索更多、风格完全不同的另一座地下城！因为整个游戏世界是如此巨大，玩家将会有完美的、丰富的冒险探索体验。

最后，Cryptic并没有忘记这个系列最大的特色，他们为玩家打造了“The Foundry”，这个工具类似《无冬之











【上左图】两年前还只是一幅简陋图片的《无冬城》终于浮上水面
【上中图】各职业之间的配合一向是DND游戏的核心元素
【上右图】游戏的画风有别于单机版的《无冬之夜》，更加具备奇幻风
【下左图】龙肯定是必不可少的，我们可以期待一下真正危机重重、紧张刺激的屠龙战了！
【下右图】在细节的塑造上《无冬城》毫不逊色











【上左图】《异域》有无数光怪陆离的世界，这只是相对正常的一个
【上右图】《Hawken》的画面细致得出人意料
【下左图】动作网游《Z奇兵》也是一款"无等级"游戏
【下中图】宁静的村庄和巨大棋子
【下右图】座舱视角显示了《Hawken》的硬派风格

夜》单机版的Toolset和《上古卷轴》的Creation Kit。玩家可以利用这个工具制作自己的冒险战役包与其他玩家共享。从这个角度来看，《无冬城》的系列风格烙印比《上古卷轴Online》更深。我们不应该期待它成为新的《魔兽世界》，我们只希望Cryptic可以为这些"龙与地下城"爱好者带来一款好玩的、创新的网游就足够了。

也许，经历了10多年的等待，无冬城最终可以进入一个完美的世界了。

另类与潜力共存

除了上面提到的两大项，一些相对"非主流"游戏的表现也可圈可点。就拿动作网游来说，虽然这个类型目前在国内是一大热门，欧美地区在这方面似乎总慢一拍。因此E3参展的动作网游不是来自中国就是韩国，较新的有《核心烈焰》和《Z奇兵》，此前备受期待的国产大作《九阴真经》也在参展之列。总的来说，作为最大的网络游戏市场，国产网游在这样的展会上也越来越有份量了，这毕竟是好事。

此外，由Adhesive开发的多人机甲战斗游戏《Hawken》也引起了不少关注，该游戏将在PC、PS3、Xbox 360平台发行下载版。《Hwaken》使用"虚幻3"引擎的免费版UDK开发，在E3上也开放了试玩展区，获得不少好评。游戏场景十分宏大，机械都市的壮观且不失细节，画面比大多数商业版"虚幻3"开发的游戏还要强出不少，很难想象这是一个十来人小组开发的游戏。

最后，让我们来谈一谈《异域》（Otherland），这恐怕是本届E3最另类的网游。它完美地呈现了纽约时报畅销排行榜科幻作家泰德·威廉斯（Tad Williams）同名小说中的数码世界。这部小说本身几乎就是为改编网络游戏量身定做的。在小说原作中，人们可以通过一个名叫"The Net"的网络进入无数光怪陆离的世界，随心所欲地做任何事。游戏世界是一个由无数虚拟世界所组成的虚拟在线宇宙，被称为Multi-Verse。它混合了网络朋克、中世纪、科幻、魔幻等各种风格，你能想象将《星球大战——旧共和国》《魔兽世界》和《第二人生》混合在一起是何等诡异的感觉么？这正是《异域》试图传达给你的感受。由于《异域》的多重世界设定，开发者可以有极大的自由来创造游戏世界。从古罗马到一战再到未来科幻。玩家会经常发现两种年代差别极大、风格完全相反的元素共同出现在场景中，给人的感受既怪异又疯狂。

官方前不久曾放出过一部演示视频，描述了一个叫做EightSquared场景。这个中世纪风格的小村庄建立在一张巨大的国际象棋盘上，巨大的棋子在空中时隐时现，红方和白方军队的战争永不停息（在原著小说里也有类似的桥段）。但这里的模拟程序发生了混乱，军队不再遵守象棋规则，玩家的任务就是在一切完全混乱之前找出问题所在，避免模拟程序自我毁灭。

用文字来描述这样一款抽象的游戏可是个力气活。事实上，《异域》本质上依然是一款MMORPG。玩家在游戏里战斗、探索、成长，遇到各种来自主线、副本、团队、世界事件和沙盒类的任务。所有世界完全对玩家开放，战斗无需锁定，没有等级和经验值概念。这款游戏早在4年前就已公布，可直到现在完成度依然不容乐观。即便在E3上也只发布了一部新的宣传视频。官方的说法是在明年春季发行游戏的英语版本，谁知道呢。但有朝一日游戏真的发售了，我一定会去尝试一下。哪怕到时候官方规划的蓝图只实现了一半，那也是很了不得的壮举呢。



令人遐想的CoD之夜

这看起来是腾讯历史上规格最高的一场发布会。腾讯的两位巨头——董事会主席兼首席执行官马化腾和总裁刘炽平同时出席，与他们对等出席发布会的是动视暴雪首席执行官Bobby Kotick和动视首席执行官Eric Hirshberg。7月3日的上海，他们是游戏圈的绝对焦点。

■本刊记者 MerlinPinkst

事件已经过去了一个月，我们都知道在7月3日这天，腾讯和动视暴雪联合发布了一款新的网络游戏。在这场发布会之前很久，关于发布会主题的猜测和传闻就在延烧。原因无非是，腾讯事先没有公布此次事件的具体内容，他们只是“吝啬”地表示，将公布一款“神秘新游”。与这款新游同时出现的是一个神秘网址，网站中央闪耀着倒计时的数字，一切将在7月3日晚上7时30分归零。

神秘新游的大场面

然而这并不是一个被保守得很好的秘密。不仅来到上海的各路媒体心中有数，网络上也早就猜到了神秘新游的谜底，人们说，那将是《Call of Duty Online》。这个结果可以说连猜都不用猜，只要是个资深CoD玩家，看到官网倒计时数字使用的字体，就心知肚明了。

这一晚让人感兴趣是发布会的场面。

地址选在了虹口区的地标之一——1933老场坊。这座兴建于1933年的建筑是原上海工部局的宰牲场，由英国设计师设计，穿越历史让建筑本身散发着独特魅力，近些年来也成为上海有名的艺术区。在老场坊的4楼，有一片面积超过1500平米的“空中舞台”，地板全部用钢化玻璃制成，透明炫目，内部空间十分广阔，因此近年来吸引了许多有名的活动和演出在此举办。

腾讯相中这个会场不仅有艺术品位的考虑，也在庞大的空间里进行了精心布置。从入场开始铺满墙面的巨大招贴画，到一路上的岗楼、探照灯、扮演美国大兵的男女Coser，直到进入巨大的会场内部，数个大屏幕上CoD主题的轮番轰炸……发布会的布置仿照游戏氛围采用了“军事基地”的概念，让每个人都身临其境。说实话，这是我看到的最好的几个发布会现场之一，它不由自主地让你和印象中那些在酒店宴会厅，或索性在自己公司里举行的发布会的规模去作比较。我不是说简朴一点的发布不够好，而是说这场“秀”的布置恰到好处。它是我在国内看到的最西方化的一场游戏发布，同声传译装置、现场的灯光设计与纵深感、大屏幕介绍嘉宾的方式都很“国际化”，一切看上去就像穿越到了E3三大发布会的会场，显得开放又大气。

所以最终，这里烘托出了一个大场面。随着现场的一阵骚动，并不太喜欢抛头露面的马化腾和Bobby Kotick出现在了会场的第一排座位。马化腾仍旧显得平静、低调；Bobby脸上带着招牌式的笑，亲眼见到这位喜欢喷EA FPS游戏的老总，似乎第一印象还不坏。



（上左图）只有来到这个场地感受气氛，才知道为什么这里会令人疯狂
（上右图）高层们的合影。从左往右依次是：腾讯总裁刘炽平、动视暴雪CEO Bobby Kotick、腾讯董事会主席兼CEO马化腾、动视CEO Eric Hirshberg和腾讯副总裁马晓轶
（下左图）Coser据说都是俄罗斯人扮演的
（下中图）倒计时同样在发布会现场出现
（下右图）精心设计的会场入口，不时有路人拦下进场者，询问这是在干嘛









随后的发布会，上台依次发言的大佬们简要介绍了《Call of Duty Online》的具体内容。这是一款由动视在上海设立新的工作室，基于CoD系列重新为中国用户开发的一款道具付费的网络游戏。这款新游戏将和CoD系列的多人模式有所区别，不仅有新的游戏模式和地图，还会通过一系列剧情任务展现基于《Call of Duty: Modern Warfare》世界观的原创故事。游戏目前还无法提供试玩，现场散发的资料里也没有详细列出游戏的具体玩法，双方高层的发言更多地强调了腾讯和动视首次合作的意义。当然亮点还是马化腾，他亲自上台表达了对于CoD系列的狂热喜爱，发言中他完全没有看场内的提词器，而且透露了一个颇有人情味的小秘密：他6岁的儿子也是CoD忠实玩家，每个周末都被允许去玩一小会。最后，Bobby和马化腾郑重握手，宣布正式开始了两家公司的战略合作。

战略合作的可能性

腾讯宣布和动视暴雪战略合作这件事，免不了看到各方不同的声音。轻蔑者有之，赞许者有之，还有的观众直接问：腾讯敢不敢代理一款单机游戏，而不是网游？在国内游戏业的大环境下，这样的期许大概是有些一厢情愿的。实际上，这样的“责难”很快淹没在一个更大的传闻里——就在发布会举行的当天，网络上爆出了一个“爆炸性”新闻，称腾讯不仅要宣布运营《Call of Duty Online》，可能还会宣布收购动视暴雪。当然我们最后知道，这个传闻终究只是一个传闻，只是这个消息之所以会出现，原因又不是孤立的。

在《Call of Duty Online》发布会举行的前后，动视暴雪的母公司维旺迪集团首席执行官Jean-Bernard Levy宣布辞职。维旺迪的今年以来业绩下降，股票已经下跌了近20%，集团高层曾希望对企业的业务发展架构进行调整，但最后无果而终，随后Levy宣布去职。之后一直有消息说，维旺迪可能会出售其所持有动视暴雪的61%的股份，传出收购意向的公司包括微软、Take-Two以及全球最大的娱乐公司迪士尼。在这个风口浪尖上，动视暴雪的高层齐集上海，的确容易引发媒体的无限联想。腾讯也并非没有过海外收购的先例，2011年，腾讯以2.31亿美元收购美国游戏开发商Riot Games（代表作《英雄联盟》）；2012年6月，腾讯宣布将持有美国游戏开发商Epic Games的少数股份。在大环境下，中国游戏厂商也谨慎地迈出了海外交易的第一步。但针对收购动视暴雪的传闻，分析人士也列出了反对意见，比如收购动视暴雪需要一笔巨大的现金流；即使收购，动视暴雪和腾讯的业务也差别太大，难以互补等。

最终就像我们看到的，至少在现在，腾讯宣布的只是与动视暴雪的战略合作而已。从会后和腾讯高层的交谈中得知，双方宣布合作既态度谨慎，又循序渐进。《Call of Duty Online》项目发行制作人董晓刚透露，在此之前，腾讯已经与动视暴雪有过一系列交往，随后进入紧密交流期。此番的合作始于两年之前。“腾讯和游戏开发团队保持了紧密的合作，在策划等关键环节上也会提供见解。”双方的联姻并非“闪婚”，暂时的目光也并不长远。腾讯总裁刘炽平说：“当务之急，是把掌上明珠先伺候好。”当然双方的合作也不仅仅着眼当下，因为刘炽平同时提到，“通过这个合作，可以更紧密地参与到新的游戏创作，这些未来是有机会谈到的。”

于是在迷人的老场坊，一场气势磅礴的发布会之后，传达出的信息既是明确的，也是令人遐想的。一名参与其中的腾讯员工信心满满地在微博上写道：“这将是改变游戏历史的一夜。”



眼中的电竞

电子竞技——准确来说是传统单机电竞，在国内走过了最辉煌的几年，到现在已是今非昔比。今年的一系列传闻更是让这个圈子人心惶惶，在这种形势下，5位业内名人相聚腾讯游戏频道主持的百家游坛，分别从自己所处的行业的角度，进行了一番诉说与展望。

■本刊记者 Oracle

这5位名人分别是WCG中国区运营商meoTV的CEO林雨新，唯一卫冕过WCG《魔兽争霸Ⅲ》项目冠军、中国电竞行业旗帜性人物李晓峰（SKY），中国电竞俱乐部联盟主席裴乐（King），中国电子竞技早期代表人物、号称“亚洲第一枪神”的孟阳（RocketBoy），腾讯互动娱乐市场部助理总经理侯淼。

前不久WCG公布了首批项目名单，《魔兽争霸Ⅲ》意外缺席，虽然按照惯例，还会有第二批、第三批名单陆续公布，但联想到年初关于“WCG将转投手机项目”的传言，眼前这一幕不能不让电竞爱好者对这个产业产生动摇。至于电竞这个行业在国内到底如何，且看嘉宾各抒己见。

职业玩家的“第一次”

几位名人相聚一堂，自然免不了追忆一下自己与游戏初次接触的时光。李晓峰最先接触的游戏是FC，即大家俗称的红白机，当时电脑对于他还是“在科幻片才能看到的高级东西”。戏剧性的是，曾在国内电竞初期阶段就获得过“长城百万DOOM3挑战赛”100万大奖的孟阳，第一次接触的游戏却并不是FPS，而是一款经典的RTS游戏——《沙丘Ⅱ》。孟阳表示自己非常喜欢对抗的感觉，RTS虽然也有对抗性，但节奏较慢，因此对抗更激烈的FPS自然就成了他日后的爱好了。

和国内大多数玩家一样，这些日后在电竞圈叱咤风云的人物，在小时候也曾遭遇过家里大人的百般阻挠。裴乐曾用买早点的钱去玩游戏，小时候的李晓峰经常被学校里的同学欺负，往往选择用游戏来逃避这些不快，为了游戏也曾与家人发生过对峙。直到2003年，为了真正迈入职业道路，他与家人进行了一次深入的交谈，最终以胜利告终，才为日后电竞爱好者耳熟能详的“人皇SKY”奠定了基础。至于孟阳则幸运多了，在2001年他曾拿到了一个电脑城的奖品，卖得700元，交给妈妈600元，从此家里终于看到了游戏的正面意义，对他玩游戏的态度也发生了转变，孟阳妈妈当时曾对他说：“这个游戏玩得好，你得好好玩下去。”多少玩家在小时候希望自己的父母能说出这么一句话，然而世事难料，造化弄人，孟阳拿过国内电竞最高的奖金，却也是这次到场嘉宾里最早淡出电竞圈子的。在现实面前，理想总是要打一些折扣的。

当主持人问道：“在你们的人生里程当中有没有这样的时候，有两条路摆在面前让你选择。假如时光倒流，你们还会选择现在的职业吗？”孟阳、裴乐、李晓峰都表示，不后悔现在的选择。但接下来谈起收入问题时，职业选手、赛事组织方、

俱乐部这三方便各有不同的看法了。

最现实问题

作为电竞俱乐部联盟主席的裴乐在电竞选手的收入问题上最有发言权。他表示，他们战队刚入行的时候，有的连工资都没有。“不过做到一定程度的时候，月薪就可以上万，奖金就不说了。”李晓峰作为国内最知名的选手，目前为止的收入当然也最多。“100万以上肯定是有的。”李晓峰坦言道，“在我们那个年代看感觉很高的，但是现在不高。”最近这两年，伴随着传统单机电竞的低谷，网游电竞逐渐升温。李晓峰也感受到了这些同行们的压力。《英雄联盟》全球冠军赛的冠军组可以拿到200万美元奖金，就连尚未正式发售的Dota 2，都提供了150万美元的竞标赛。“如果有人拿到这些奖金的话，可能一下子就超过我了。”李晓峰说。

比起寄希望于工资和奖金的大多数选手，早在2004年就掘到第一桶金的孟阳对理财有着丰富的心得，不仅没有过多开支，还用这些钱去做了投资。不过国内也只有孟阳这一个幸运儿，大多数选手训练任务繁重，生存问题迫在眉睫，留给他们“理财”的空间实在不够大。

奖金的多寡直接关系到参赛者的积极性，李晓峰认为，“奖金是刺激行业选手的标杆，对电子竞技的发展来说也有推动作用。”但他同时也认为，如果一年下来只有这么一个高奖金比赛，消极作用会大于积极作用，“我们需要规范这个行业的做法”。孟阳也对高奖金表示了赞同。但站在裴乐的角度来看，则有近乎相反的观点。“有奖金的比赛对于俱乐部来说，负面影响会比较多一些。”因为“如果整个俱乐部的运营不能匹配这种高奖金，就很容易崩掉。如果我战队的人拿了150万美元，我还给他5000块钱的工资，我还怎么支配他？这是很难协调的东西。”

对此，代表赛事组织方的林雨新也有着不一样的看法，虽然他同样认为高奖金无法促动这个行业良性发展，但这也是出于对赛事持续性举办的考虑。目前WCG的世界冠军奖金是2万到3万美元左右，影响力却不是那些动辄百万的赛事可比的。用林雨新的话说，“我们致力于这样一个平台，搭建一个大的舞台，给一个合理的奖金的金额。让俱乐部或者选手在舞台上曝光，让他们得到成长。在这个方面，我们达到了赛事组织方的需求，把大赛的影响力做了出来。”

或许这就是立场不同导致的不同看法吧。作为一名电竞爱好者，个人自然希望选手们能拿到较高奖金的。但理智地想一想，高奖金固然能刺激这个行业，但却并非推动行业发展的关键性因素，最重要的，还是在于行业规范。

造星之路漫长

身兼门户媒体、运营商、赛事举办方的腾讯在电竞的现阶段问题上，似乎看得更全面一些。在电竞领域，腾讯有自己的TGA全能赛，人气最高的《穿越火线》《地下城与勇士》《英雄联盟》的比赛在国内更是遍地开花。在听取了各位嘉宾的看法后，腾讯互动娱乐市场部助理总经理侯淼表示，我们应该制定好行业规范，“选手能够获得影响力，这才对他们个人有帮助”。

如何获得影响力呢，参见韩国电竞行业，除了出色的成绩，最重要的就是造星运动。侯淼表示，目前最主要的问题就是国内的传媒没有打开，最强势的传统电视媒体迟迟未能对电竞完全开放。想要让更多观众领略到电竞的美好，观赏性是必不可少的，这也正是我国电竞赛事播放的短板。林雨新以韩国的GSL（全球《星际争霸Ⅱ》联赛）为例来说明这







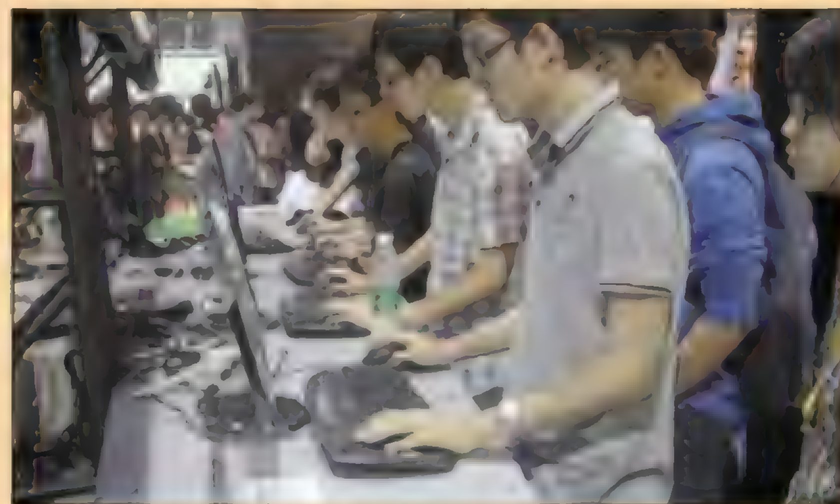




（上左图）经过这么多年的历练，李晓峰能全程保持微笑
（上中图）李晓峰正在讲述自己的故事
（上右图）林雨新正在回答观众问题
（下左图）现场的除了媒体，还有不少电竞爱好者，包括曾经的电竞从业人员
（下右图）孟阳（左）与裴乐







（左图）一个好的战队，必然有着自身的商业价值
（右上图）曾经的中国"兽王"孙力伟（xiaoT）成功转型《星际争霸Ⅱ》，但"转型"对于大多数职业选手又谈何容易
（右下图）对于腾讯自家的《英雄联盟》，侯淼的态度颇为中肯：《英雄联盟》的比赛不是太少，而是太多了，纷乱不清晰，好选手应该参加更加专业的比赛

方面的差距："他们专门有人在那OB（切换视角），一个导播切游戏画面，另外一个导播切游戏加解说画面。这样的氛围把游戏的魅力一下子提升了，同时将职业选手的个人魅力深入人心，观众也会把优秀的选手当作巨星来看待。"

在国内，电竞的造星运动充满坎坷。可能是"君子安贫"这种传统观念在作祟，在国内的很多领域里，观众不能接受自己喜欢的名人出席商业活动。仿佛一旦这样做，这项运动也不再纯洁。虽然大家都在向钱看，但本着"宽以待己，严于律人"的原则，很多人一厢情愿地希望自己的偶像远离"铜臭"。国内一旦有电竞选手进行商业包装，总会有各方面的质疑声，而选手自己对这些活动也有一定的抵触心理。在被问及"选手的业余时间是怎么安排的"时，裴乐曾无奈地表示："这是一个课题，我跟他们（选手）沟通，说你可以做一个包装性的活动，但是他们很不情愿。"国外电竞行业已经有了一套相对成熟的商业模式，而国内却还在非议、质疑、接受和不接受这些问题上徘徊。

俱乐部希望自己的选手拥有出色的综合素质，这并不是裴乐一家之言。台下有iG俱乐部副总裁刘军，对这个观点也是深表赞同："我们俱乐部对于选手整体的素质是在意的，不能说你光打得好，剩下什么都不管。"iG俱乐部每个月都会收到几百人的报名，现在电竞行业的待遇不能算很高，环境不能算很好，为何还有不少人对这个行业趋之若鹜呢？

"梦想。"李晓峰给出了自己的答案，但接着他也话锋一转："一个合格的职业选手不仅仅是有梦想就行了，合格的职业选手还要懂得怎么促进这个行业的发展，怎么包装自己，怎么促进这个行业发展，这样才比较合理。"相信对很多曾试图投身电竞的玩家来说，兴趣爱好是一方面，"拿世界冠军，成为李晓峰这样的明星选手"也是一大动力。裴乐曾经选过一个预备队，每天的邮箱像爆掉一样，很多家长甚至发邮件跟他说："你选我们的孩子，我们给你们钱。"国内的家长有这么开明了吗？裴乐道出了其中的玄机："家长是希望孩子看到我们俱乐部有多苦，孩子本来就不爱学习，爱玩游戏。我们把他成培养成才也很好，如果没有，他也可以好好学习。"

最后的后路

提起电竞选手的未来，"退役"是一个很难让人回避的词。在很多人眼里，电竞是吃青春饭的。可以说，一旦选择了这个行业，就注定要面对一个问题：有朝一日打不动了，我该何去何从？能以领队、教练、解说的身份继续留在电竞圈的毕竟是少数，而大多数人将离开他们最熟悉的事物，去迎接未知。在这方面，就算是世界冠军也不例外。

尽管李晓峰表示自己的确在规划将来的打算，但起码在目前，他并不希望退役，"我希望自己能打到30多岁，我们年龄大了，反应上可能'面'一点，但是策略上还是可以的。我现在情况很悲哀，不是我想退役，而是我打的这个项目越打越小，我不能接受越打越小的情况出现，这让我感觉自己人生像失败了一样。所以我希望在座的各位，大家能够一块把这个圈子做大做强，延长游戏的寿命。"。

电竞选手的职业寿命不仅与自己的生理条件有关，还要受项目自身的寿命影响。对李晓峰的这番感叹，孟阳是感同身受的，只不过他似乎看得更开一些。不仅坦言自己是典型的退役失败，末了，还以一句调侃做了总结："你的游戏圈子是越打越小，我都打没了。我玩腾讯的游戏，每进一个房间都说我作弊。"

这样的调侃，让人无言。

细胞分裂黑名单

■名称：Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Toronto ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师

在上个月的文章中你们已经知道，第三梯队由于在前代游戏中的叛国行为而被总统解散，在《定罪》（Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction）故事结束8个月后，敌对国家威胁对美展开大规模报复性袭击。于是Sam Fisher大叔领导起了新成立的第四梯队（Fourth Echelon）。奇妙的是，这位新任领导不是端坐在总部里指挥行动，而是依旧喜欢冲杀在秘密战争的第一线。所以，当某个恐怖组织试图危害美国利益时，Fisher又一次戴上了他标志性的三眼护目镜，穿上灰色的潜行服，开始他阴影中的战争。

Sam Fisher的老粉丝们都记得这位大叔的近身搏击技能是有多么的犀利，而本作试图将他的近身搏击、射击和源自《定罪》的“标记&处决”系统更完善地结合起来，使玩家们可以糅合这些能力做出非常漂亮的战斗动作。在E3演示视频中，Fisher以阿拉伯式长袍和一具尸体作为伪装，潜入了位于伊朗、伊拉克两国交界处的一座营地。进入帐篷后，Fisher标记了帐篷中的两名敌人，而后挟持第三个敌人作为肉盾，用消音手枪干净利落地将前两个处决，又扭断了第三个敌人的手臂将其制服。在接下来的拷问过程中（同样继承于《定罪》），Fisher用刀刺穿了敌人的肩胛，迫使其供出了恐怖分子头目的位置。

拷问结束后，你就可以选择杀死敌人或是将其打晕，据说这有可能影响主角的道德指数，并最终影响游戏的结局。

接下来，Fisher大叔走出帐篷，用新的三眼护目镜扫描了附近的敌人，制定了接下来的行动计划——首先穿过帐篷刺杀一名守卫获取处决能力，然后标记周围的两名士兵，并在一连串的滑铲和奔跑中将其快速射杀，接下来在奔跑中用割喉的手法格杀第四个敌人，再度发动处决，并挟持第五个敌人作为肉

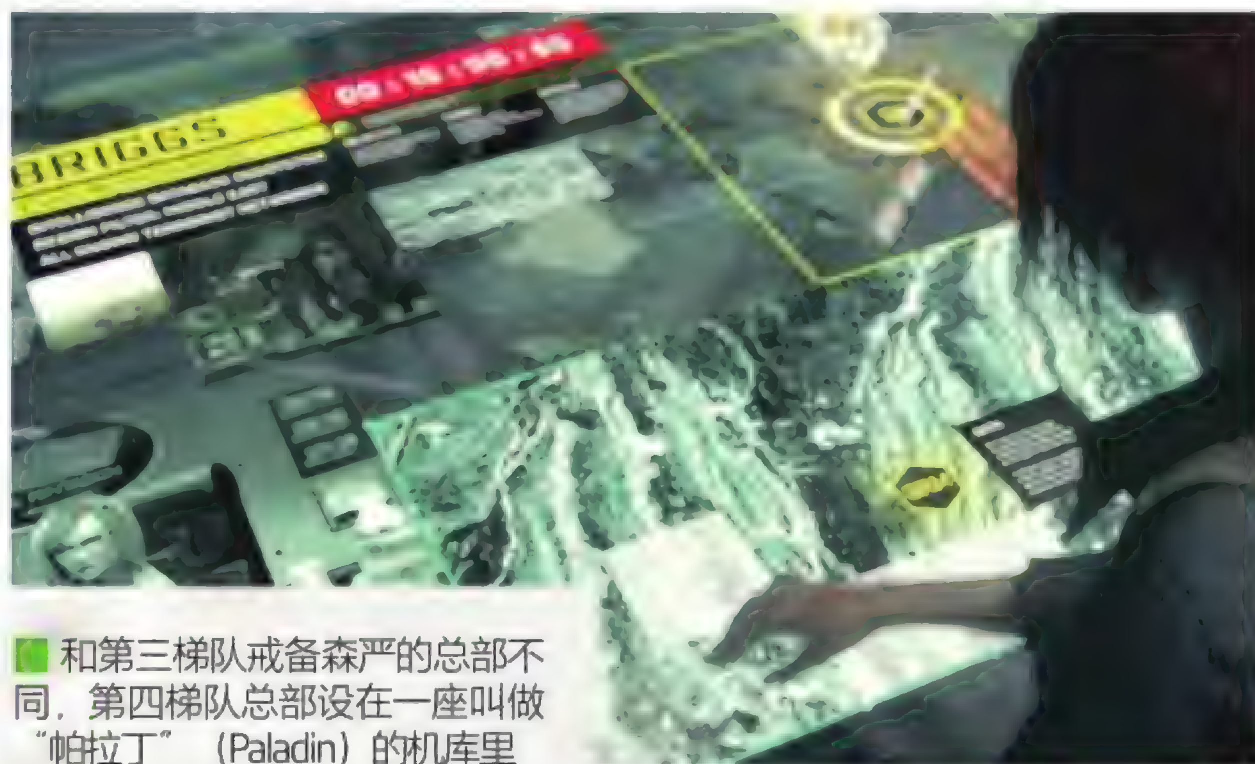


■《细胞分裂——黑名单》的一切努力，都是在创造前作未能达到的更流畅的游戏体验

人逢喜事精神爽，当上领导的大叔似乎年轻了不少，在新成立的第四梯队，Fisher将和昔日同僚Anna一起共事



Anna的外形在历代游戏中变化极大，本作中的样子相比《定罪》中的更显得成熟干练



和第三梯队戒备森严的总部不同，第四梯队总部设在一座叫做“帕拉丁”（Paladin）的机库里

盾，在射杀第六个敌人后再击杀肉盾。

演示中的这一连串的格杀动作重点就是展示《黑名单》的新特性：“Kill in Motion”，就如你的字面理解，它的最大的特点就是流畅与连贯，在未将处决技能的效用最大化的情况之下，Fisher就行云流水般地消灭了6个敌人。如果能将处决技能最大化发挥，比如说巧妙地结合消音武器、近战格杀、处决技能和爆炸物，恐怕一口气清场击毙十多个敌人也不是难事。

接下来的情节让人想起了育碧的几个高人气游戏——《波斯王子》和《刺客信条》。Fisher原本就擅长攀爬，但现在这种一气呵成的攀岩动作倒更像是“波斯猴子”、牵牛星和Ezio这几位飞檐走壁的绝世高手。大叔一路攀爬岩壁，翻越矮墙，跳上房屋，格杀哨兵，终于因为玩得太兴奋，暴露了自己的行踪。

一个被扔下楼砸成渣的敌人被巡逻的哨兵发现，Fisher大叔这下算是捅翻了马蜂窝！虽然他立刻用电击弹射击水面，击倒了那个哨兵，但周围的敌人已经被惊动了。大量的敌人开始搜索他的踪迹，还有一辆装着重机枪的“高科技”皮卡载着敌人应声而来，将大叔团团包围。不过这都不成问题，Fisher现在是第四梯队的大掌柜了！他豪迈地召唤了第四梯队的无人攻击机支援，在他用处决技能解决敌人的同时，无人机准时赶到，将敌人的皮卡轰得支离破碎。与《现代战争2》中单独的无人机操作界面不同，《黑名单》中的无人机界面可以分出一个小屏幕，在画面左侧显示。这样，玩家可以一边顾及战斗，一边欣赏着电视制导的投射弹药直奔敌人头顶。

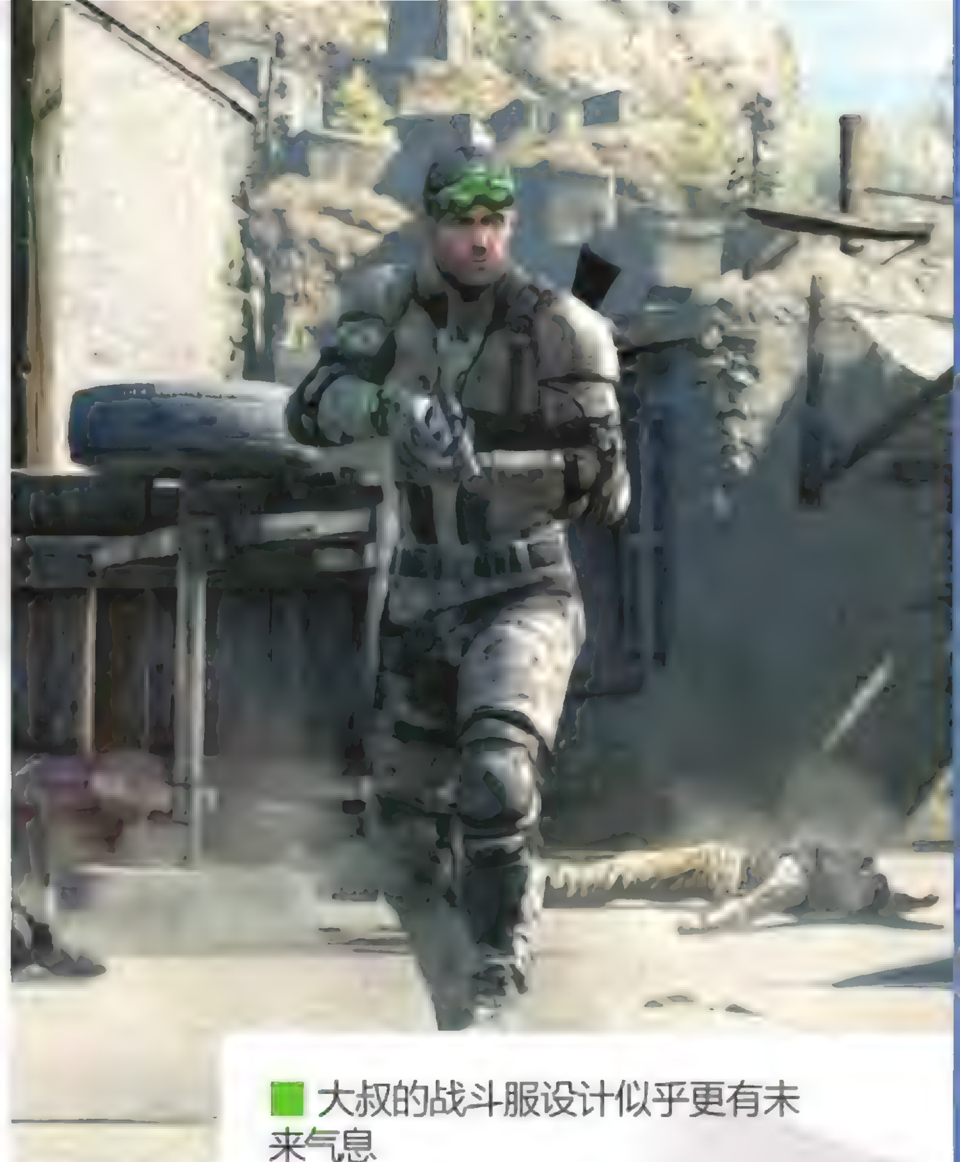
Fisher现在是第四梯队的大掌柜了！他豪迈地召唤了第四梯队的无人攻击机支援。

于是，Fisher畅通无阻地到达了敌人头目藏身的建筑。这时玩家既可以选择简单粗暴的战术，用炸药直接破门而后标记处决里面的所有敌人；也可以用摄像头先弄清内部的敌人分布状况并进行标记，之后爬上屋顶，在炸药破门吸引敌人注意的一瞬间破窗而入，将头目外的敌人全部处决。

顺利擒获头目后自然又是一场拷问戏。这一作的拷问比《定罪》中的更为残暴，在问出敌人的部分计划后，Fisher击毙了敌人头目，开始动作片里意料之中的最后环节：脱离任务区。这一次的



大感亲切的热视仪等高科技工具仍旧一个不少



大叔的战斗服设计似乎更有未来气息

电击枪+水流导电的特性可以一下击倒几名敌人



Kill in Motion将处决、奔跑、翻越、射击、格斗等动作糅合到一起，使其更具连贯性和表现力



逃离行动远比前作中高调，因为Fisher又一次调动了第四梯队的无人攻击机，并打开了无人机操作界面，在红外线视角下用机炮和火箭弹尽情地扫射拦路者。伴随着一座又一座建筑在炮火中坍塌，Fisher大叔淡定地完成了又一个任务。

虽然育碧多伦多工作室是刚刚接过“细胞分裂”这杆大旗的新手，虽然有了Sam Fisher的御用配音演员Michael Ironside缺阵这样的遗憾，但我们仍然能够通过这个试玩版看出育碧多伦多工作室的努力，其中关键是对“标记&处决”系统的改进，以及Kill in Motion概念的出色运用。总体上来说，《黑名单》继承了前作尤其是《定罪》中的一些因素，并通过改进与糅合，让你能够获得比前作更流畅的游戏体验。如果说前四部“细胞分裂”是走的高难度高拟真的Hardcore路线，《定罪》在尝试爽快的动作路线，那么《黑名单》就是努力地实现两者的折衷——通过拟真化的关卡与装备设计来营造紧张与刺激的气氛，同时又能让各类玩家都能获得特工题材电影里紧凑与流畅的动作体验。

其中关键是对“标记&处决”系统的改进以及Kill in Motion概念的出色运用

由于此前育碧一直对《黑名单》秘而不宣，而且选择了新的工作室Ubisoft Toronto进行制作，因此给外界造成了一种印象，那就是《黑名单》像它的前作《定罪》一样，可能面临重大的调整。但E3上公布的资料表明，事实并不是这样。在本届E3的闭门演示中，Ubisoft Toronto的主创和工作人员为本刊特派记者详细演示了《细胞分裂——黑名单》，之后记者独家专访了《黑名单》的资深制作人Alexandre Parizeau和创意指导Maxime Beland。

大众软件： 我们知道，SC系列曾经是个很Hardcore的动作游戏系列，但是到了《定罪》已经越来越简单化了，那么刚刚公布的新作会是一种什么总体风格？新作的主题是什么？

Ubisoft： 这次的新作我们最重要的就是扩宽了游戏的玩法，比如主角有更多可以做的动作，另外他可以用的武器也多了第三种——十字弩，所以最起码，这次会有更多的游戏功能。更酷的是，在我们想法里，Sam是一个最杰出的精英战士，他可以面对任何的场景用正确的方法和武器道具处理任何情况，所以这次游戏的重心将会是“选择”——你



■ 流畅的“标注&执行”，本作不会完全回到系列早期的玩法上



■ 试玩版的战斗就像预告片中一样发生在光天化日之下

■ 在前作中大叔要尽力避免这样的对射，但是现在支援无人机的出现将改变这一切。本作将支持Xbox 360 Kinect语音声控、丰富的军事装备及可自定义的武器，全新的“动态格杀”战斗风格，将让玩家用一气呵成的流畅动作精准地歼灭多重目标

要学会在各种境况下做出正确的选项。本作的主旨是关于“黑名单”的恐怖行动——由12个秘密国际恐怖分子发起，如果不打入恐怖分子中获得重要信息，美国就会迎来下一次的恐怖袭击。

大众软件： 为什么新作的开发交给了Ubisoft Toronto？Jade Raymond作为工作室的领袖，在这款新作中发挥了什么作用？

Ubisoft： 育碧在全球有很多工作室，Ubisoft Toronto作为一家新的工作室，有很好的设备，有来自世界各地的有创意才能的人（Alexandre Parizeau和Maxime Beland同时也是《定罪》的主创，他们等于是将SC系列的新项目带到多伦多继续创作——编者注），所以这并不是什么令人吃惊的举动。是的，如你们所见，Jade Raymond会参与到整个游戏的研发中去，并且兼具管理整个工作室的要职。

Ubisoft Toronto作为一家新的工作室，有很好的设备，有来自世界各地的有创意才能的人。

大众软件： 在上一部作品里，开发者更喜欢讲故事，他们讲了Sam Fisher作为一个特工的痛苦经历，今后Fisher大叔的故事会是怎么样的？

Ubisoft： 游戏的开始会交代Sam为什么会复出，这里不方便透露，因为是很重要的情节，由于某种原因总统给了Sam特别授权，负责领导第四梯队，Sam可以完全按照自己的方式阻止前面提到的这些恐怖分子。本作的故事将贯穿单人模式和多人模式，还有你需要挣钱升级Sam的装备等等，让他更出色。

大众软件： 《定罪》曾经有一个被否决的版本，我们很想知道这次的《黑名单》是否有过什么纠结？被否决的那个《定罪》里面的一些设计是否还会体现在目前这款新作里么？

Ubisoft： 是的，《定罪》曾在研发中改变了方向，庆幸的是，这次的游戏我们从一开始就确定好了方向，没有改变过。所以，我们坚持了从《定罪》以来的方向。我知道一些老玩家有什么期望，但是毕竟距离第一代“细胞分裂”已经过去很多年了。

大众软件： 很多人说育碧的知名品牌之间是有借鉴的，比如“细胞分裂”有从“刺客信条”里借鉴点什么吗？

Ubisoft： 我只能说，我们有很多出色的研发人才，可能他们研发过不同的游戏，所以会对游戏贡献好的创意和想法，它们会延续在新的游戏里。

最终你将会见证，随着剧情的推进，这个稚嫩的、跌跌撞撞的女孩逐步成为我们熟悉的那个探险家

古墓丽影

■名称：Tomb Raider ■类型：ACT ■制作：Crystal Dynamics ■发行：Square Enix ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.5 ■撰文：古墓丽影中文站 TC

“I HATE TOMBS!”以盗墓闻名于世的Lara Croft说出这句“我恨古墓”时，除了让人感觉到某种戏剧性，更是传递出满溢的颠覆感。Crystal Dynamics将这一出“告白”安放在新《古墓丽影》E3预告片的片尾，再次强调了新作意在重启“古墓丽影”系列和重塑Lara形象的野心。至少在E3上他们成功了，Square Enix的卖力宣传让《古墓丽影》成了E3上最瞩目的明星，好吧，如果你非要加上个“之一”……

在去年的E3上，CD着力于打破公众对Lara的固有印象，给她安排了“新鲜出炉”的大学毕业生这一新身份，并将这只菜鸟放置在危机四伏的洞穴中，令她几经艰险才勉强逃出生天，同时发现自己置身于一个神秘的岛屿。今年，随着游戏完成度的提高和发售日期的临近，制作组能够并且有必要展示更多的内容了。

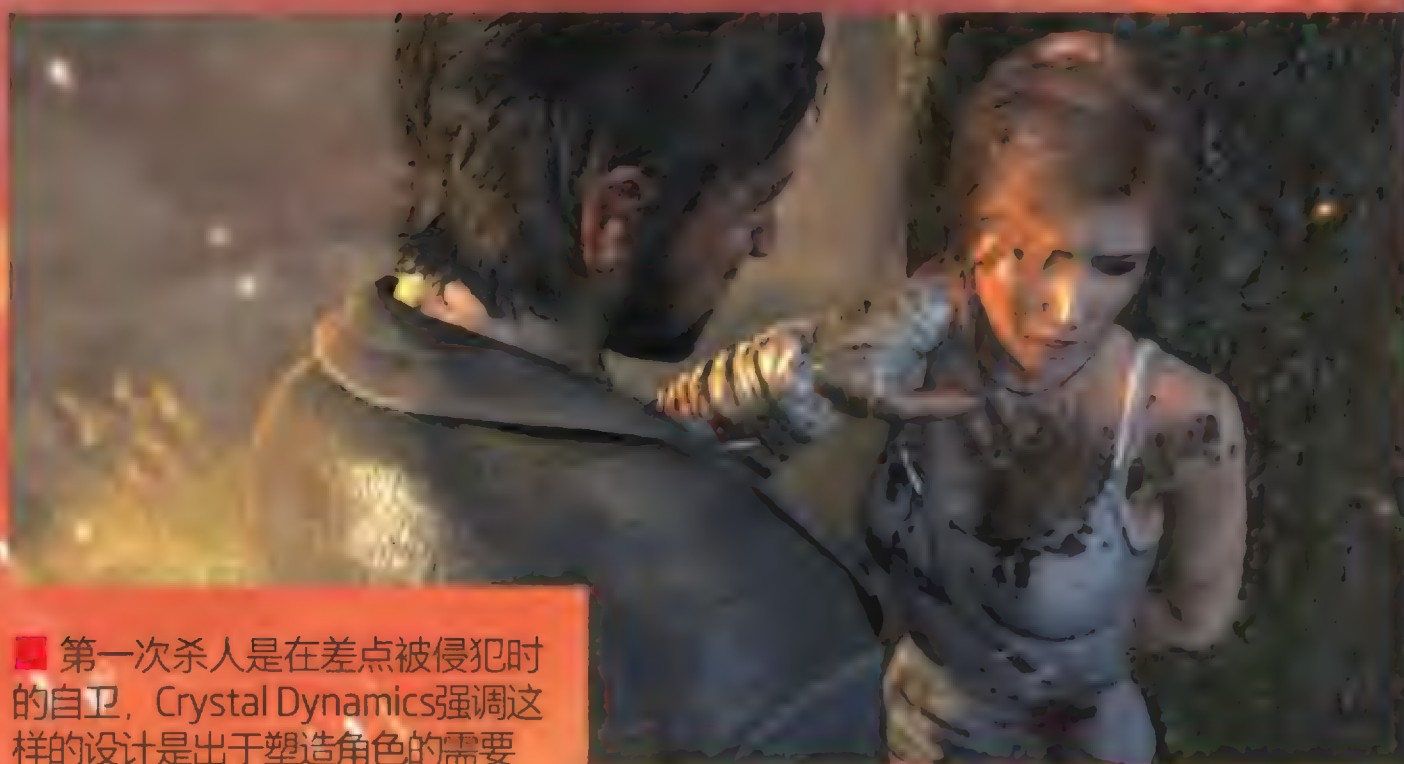
今年的预告片承接了去年E3“逃出洞穴”的流程：逃出洞穴、惊魂未定的Lara，捂着受伤的腹部站在悬崖边，伴随着海浪拍击岩石的声音，她看到眼前的海岸边布满了失事船只和飞机的残骸。居高临下，她认出了一条被海浪冲上海岸的小船，那正是坚忍号上的救生艇。看来她的船友中也有其他幸存者来到了这里。

她很快发现了朋友Sam的背包，从中得到了火柴、对讲机等物品，但Sam却不见人影。在躲雨时Lara点燃了仅有的一根火柴来取暖。雨停之后，她在丛林里一具被倒吊的尸体身上取得了她的第一件武器——弓。于是，Lara的狩猎开始了。虽然满怀歉意，但为了填饱肚子她还是射杀了一头鹿，并终于用对讲机和船长取得了联系。在得知幸存船员们正向船长的位置集结后，Lara出发了。途中她发现一个小屋，在屋子的地窖中探索一番，回到地面的Lara遇到了

Lara被岛上的武装分子抓获后趁乱逃跑，此时她仍然双手被反绑，一路躲避着敌人的搜索。而远处燃起的大火是敌人的杰作，以逼出躲藏着的坚忍号幸存者，然后将他们招入麾下或无情杀戮



朋友Sam由于轻信于人结果被掳走，经历一番艰险后，Lara对岛上遇到的陌生人充满了警惕



第一次杀人是在差点被侵犯时的自卫，Crystal Dynamics强调这样的设计是出于塑造角色的需要

Sam。但大意的Sam被一个男子掳走，就在Lara要追击时，不慎踩到了一个捕猎陷阱而受伤倒地。更糟糕的是，此时狼群出现了。主角光环笼罩下的Lara在及时赶到的难友帮助下才终于脱困。

得知Sam的情况后，大家决定分头行动。Lara和Whitman教授搭档，发现了一座至今还在供奉着邪马台女王卑弥呼的古庙。然而在兴奋的教授面前，Lara毫不掩饰她对此的兴趣索然，她认为有任何发现都需要能活着离开才有意义，而她的危机感实属必要——话音刚落他们就中了一伙武装分子的埋伏，书生Whitman放弃了抵抗，而准备抵抗的Lara则被这伙人的首领俘虏，被带去了他们的营地。在那里，差点遭到侵犯的Lara在混乱中挣脱了绳索，开枪将与自己近在咫尺的敌人爆了头。这就是Lara首次杀人的经历，也是预告片后半段所着力渲染的场景。

显然，Lara已不再是过去那位永远镇定从容，对任何挑战都应付自如的世外高人。

“在这个Demo里，Lara经历了人生的重大转折。”E3前晶体动力就爆料说，“在游戏的第一个小时，我们就是要玩家去见证这个历程。”显然，Lara已不再是过去那位永远镇定从容，对任何挑战都应付自如的世外高人，而成为一个“普通女孩”，只是因环境所迫而不得不成为她原本并未期待着去成为的人。如制作者所说，“她被迫在战斗和死亡之间做选择”。与以前那个主动寻宝的Lara不同，现在的Lara被动地成为“盗墓者”。

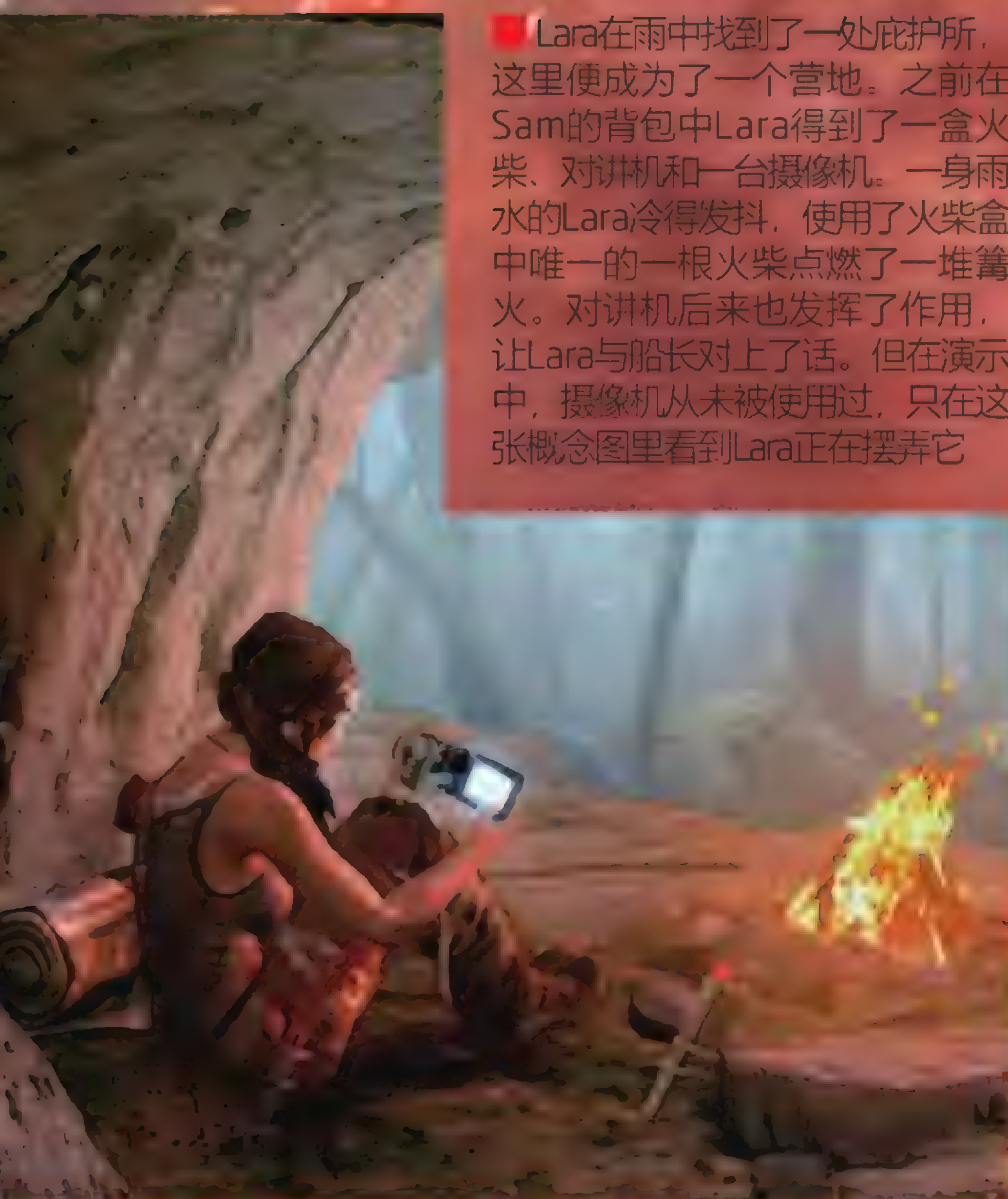
探墓尚未成为她的乐趣所在，她的目标仅仅是生存。

新作的谜题也建立在“生存”这一需求之上。“15年来，《古墓丽影》一直就是解谜、探索、战斗的结合，大约八成的内容是在解谜。现在我们把这些东西全部打碎，然后以更适应主流受众需要的方式糅合在一起。”新作的全球品牌经理解释他们的意图，“我们当然有谜题，那就是聪明机智的Lara本身，她以求生的需要以及对环境的掌控去应对挑战。”看起来CD工作室还是相当不待见过去系列中“钥匙—门”或“开关—机关”一类的经典谜题，2006年CD在他们的首部TR游戏《古墓丽影——传说》中，就启用物理谜题替代旧TR中的找钥匙或找开关的设计，但“找箱子—压地板”换汤不换药，甚至更缺灵性。这种“物理迷信”在《劳拉





得到弓箭后Lara尝试射杀野鹿。但晶体动力强调这一安排更多的意义在于让玩家熟悉弓箭的使用，游戏中不会一直强迫玩家为了填饱Lara的肚子隔三差五地出去狩猎



Lara在雨中找到了一处庇护所，这里便成为了一个营地。之前在Sam的背包中Lara得到了一盒火柴、对讲机和一台摄像机。一身雨水的Lara冷得发抖，使用了火柴盒中唯一的一根火柴点燃了一堆篝火。对讲机后来也发挥了作用，让Lara与船长对上了话。但在演示中，摄像机从未被使用过，只在这张概念图里看到Lara正在摆弄它



Lara在狼巢中找到了船长需要的物件。随着游戏的推进，Lara会获得越来越多的装备，甚至可以收集原材料，到营地合成新的物品或对现有装备进行升级，但营地的操作要求Lara具备相应的经验值

·克劳馥与光之守护者》中发挥到了极致，虽然游戏品质不错，但谜题基本上都是滚大球压地板。可见在CD从前的设计中，所谓的“谜题”往往是一种等待激活的机械装置。

至于明年发布的新作，从现在公布的流程来看，谜题设计照例充满物理性，但却精巧了不少。例如游戏一开始，被倒吊的Lara利用身旁的烛火去引燃绳索和禁锢她的帆布袋，以求脱困；或者在洞穴中利用水流运送漂浮的木箱，在地窖用火把烧掉挡路的箱子等等。这次新的谜题设计建立在“生存渴望”驱使下对“物理世界”的掌控和利用上，但与以往不同，游戏中成功营造出了一种“原始”的情境，与游戏场景结合得非常自然，并不像以前那样经常显得生硬和突兀。

在微软发布会的演示中，CD展示了他们是如何将解谜、探索和战斗“打碎再糅合”的。这段视频中，Lara试图突破敌人的防线前去解救被掳走的Sam。

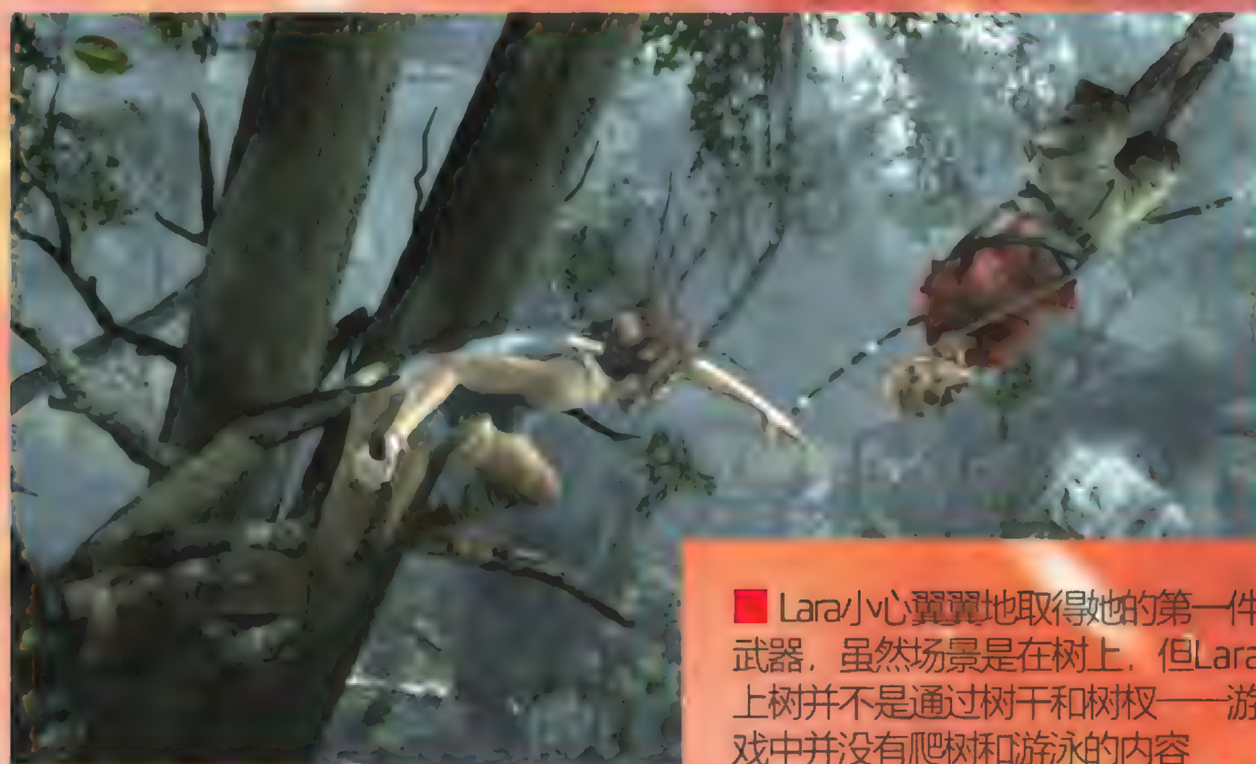
> 在微软发布会的演示中，CD展示了他们是如何将解谜、探索和战斗“打碎再糅合”的。

她先用弓箭杀死两个敌人，然后将第三个推下悬崖，之后跳过峭壁的裂隙，利用绳索滑到另一处，迎接第二批敌人。在这些作战后，Lara进入湍急的水流，结果被冲下瀑布，摔在了一架战斗机的残骸上。在残骸崩裂前，她及时取得降落伞背上，之后打开降落伞，跌跌撞撞摔在了松树林里。这段演示非常紧凑，动作片段和战斗、过场动画、QTE场景都结合紧密、过渡平滑，敌人的AI比系列以往作品强了很多，击中不同部位的伤害值也不同。这也是目前唯一的战斗场景的演示，CD说，在E3后还会有进一步介绍战斗场面的机会。

从目前公布的内容来看，Lara面对的“敌对势力”，除了那个不太“友好”的自然环境，还有岛上的武装分子。制作组透露，这批所谓土著在岛上有40年以上的居住史，如今已经成为一个组织严密的集团，占岛为王。这些人各怀心思，并非铁板一块，对于首领的态度也各不相同。集团成员主要分为收集者和捕猎者，去年的演示中，Lara遇到的声称会帮助她的人是收集者，而这次解救人质就是和捕猎者面对面。

好了，让我们说说战斗。前面已经提到了一鳞半爪，总的来说，战斗也充满原始野性——自动瞄准不复存在，而全部采用自由射击。Lara最早获得的武

新作仍然沿用了旧作的Crystal引擎，但制作出的游戏却“面目全非”。攀爬飞机残骸的场景算是旧作痕迹较重的部分，动作与风格与旧作一致，只是新作中大大增加了紧张感，除了攀爬过程中飞机的不断崩坏，还在Lara通过之后让忽然掉落的机翼险些砸中刚松了口气的Lara，新作中类似的细节处理非常细腻周到，Lara再也不是在古迹中闲庭信步了



Lara小心翼翼地取得她的第一件武器，虽然场景是在树上，但Lara上树并不是通过树干和树杈——游戏中并没有爬树和游泳的内容



微软发布会现场的试玩演示，Lara不仅只是引领了今年弓箭的流行，实际战斗中还是有技巧性的

器是弓箭，这也成为Lara新的“标配”武器，取代了以前的双枪。但与双枪不同的是，箭不是无限的。因为“没有数量限制的箭支恐怕和艰难求生的主题不合”。

武器和技能都可以随着游戏流程的推进而得到丰富和提升，场所是营地。在营地里，Lara可以组合物品，提高能力——例如携带更多的箭支或提高射箭速度等。但装备和技能升级是需要基础的，除了用于装备升级的原材料，还需要获得经验值（XP值）。这一经验系统类似于“蝙蝠侠”系列，获得XP值的方法，目前只看到到达新地点和狩猎两种。游戏中会有多个营地，在演示里，Lara避雨并点燃火堆的地方后来就成为她的一个营地，GameSpot的演示里甚至出现了在这个营地进行武器升级的游戏菜单。营地除进行升级，还有一个重要功能就是进行区域间的跳转。游戏全程都在这个神秘的岛屿上进行，Lara可以通过营地快速旅行，节省时间。

总之，玩法不会像过去那样，按照预先用横杆、梁柱等为Lara铺设好的单一路径前进。

在探索性方面，可以看到自由度比前几作更高，场景是开放式的，可以自由行动。为了防止玩家迷失方向，游戏加入了辅助，叫做“求生本能”，一旦启用，将对有用的线索高亮显示。在去年的演示中，Lara移动后这一提示就消失，但今年有所变化，即使Lara移动，它的高亮效果还能持续一小段时间。此外，一些报道中提到，如果长时间待在原地不动，Lara也会自动获得行动提示。这显然比《古墓丽影——地下世界》中需要手动开启藏得很深的PDA要好用得多。

虽然提供了自由探索的空间，但CD否认了这是个“开放世界游戏”。游戏并不是开放世界结构，并不像GTA、“上古卷轴”或“刺客信条”那样地图完全连通，只是安排了不同的区域，提供高自由度的探索空间。在剧情中，玩家可以采用不同方式（和以不同的顺序）从一处到另一处去。随着Lara能力和装备的提升，她也能越来越深入各个区域去获得新的发现，按照自己的步调去探索这个岛屿。

最终你将会见证，随着剧情的推进，这个稚嫩的、跌跌撞撞的女孩逐步成为我们熟悉的那个探险家。在这次探险过后，你会知道自己爱还是恨那些古墓……

生化危机6

名称：Resident Evil 6 类型：ACT 制作：CAPCOM 发行：CAPCOM 平台：PC/PS3/X360 发售日：2012.10.2 撰文：湖南攻城学院兔老师

虽然我们早就通过一连串宣传视频看出了端倪，但CAPCOM直到E3才好歹确认了《生化危机6》的游戏方式——3条相对独立的剧情线，如果你喜欢经典的求生恐怖游戏路线的话，那么就扮演里昂，带着他的新搭档海伦娜（Helena）勇闯遍布僵尸的高橡市；如果你喜欢紧张刺激的反追逐与Boss战的话，不妨就来体验一下小威斯克和雪莉·比尔金（Sherry Birkin）的求生之路；当然，我们也不反对你喜欢各种扫射加滑铲加掩体的“第三人称越肩射击洗地游戏”，来吧，克里斯和他的搭档比亚兹·奈文斯（Beards Nevence）正在传说中的九鼎国等着你，除了屋顶乱窜之外，还有坦克可以开着哦。

> Crossover系统会给玩家们带来虽然听起来很好懂但看起来依旧很可怕的4人合作体验……

确实，C社已经厚道地剧透了不少东西，但当这3条剧情线交汇的时候会发生些什么？在《生化危机2》中，表里剧情线的交汇无非是你拿了冲锋枪，另一个人就拿不到。而《生化危机6》的Crossover系统，会给玩家们带来虽然听起来很好懂但看起来依旧很可怕的4人合作游戏体验……

为了展示Crossover系统的表现，C社放出了一段里昂携手海伦娜在九鼎国与小威斯克和雪莉约会的游戏演示。

由于在飞机上遭遇生物武器的袭击，落难的美国特工二人组不幸遭遇了坠机，并在地面遇到了小威斯克和雪莉。很快，一个名为Ustanak的巨型生物兵器开始攻击四人组，这个庞大的家伙右臂上有着巨大的金属爪，背部的装



虽说里昂战役是很复古的，但行动中也有类似FPS游戏的目标指引和距离提示



艾达·王在预告片里的表现似乎太坏了，这不由得让一些粉丝们感到十分愤怒

■里昂和海伦娜的剧情线依旧是老《生化危机》的探索—求生—惊悚路线，在E3超长试玩版里，黑暗和恐怖被展示得淋漓尽致



■在黑暗中探索，NPC带着手电筒，里昂则开着他的“头灯”

■被里昂拯救的人质，显然已经有了变异的迹象……



置也可以用来捕获对手，所以单独的两个玩家贸然上前的话只会被这个大家伙虐待到死为止。

所以，在这时就需要4名玩家同心协力击败Ustanak。在一段时间的战斗后，形势还会发生变化，里昂和雪莉被扔到了一扇墙后面，而小威斯克则要和海伦娜一起对付狂怒的Ustanak。

4名玩家从哪来呢？自然是Crossover系统。这个系统会为原来合作游戏的两个玩家找来合作的同伴，而且是依据这条剧情线上的交汇点随机地在网上寻找同伴，只要有人在这个时刻玩到了另一个剧情线上的这个交汇点，他们就有可能被拖过来参加这样游戏——怎么样，你有没有觉得背后冒冷汗了……

自然是Crossover系统。这个系统会为原来合作游戏的两个玩家找来合作的同伴。

大家都知道不用害怕神一样的对手，可问题是天知道这Crossover系统会给你找来怎样的队友，虽然监制平林贵宏（Yoshiaki Hirabayashi）为这个系统做了些解答，但听起来还是不很能让人放心的样子。为了演示这段问答的惊悚效果，我将尽量复述平林君的解答……

当被问及Crossover系统在世界各地选出在同一时段进入同一游戏交汇点的玩家进行配对，是否会导致玩家无法邀请朋友进行某一段特定的Crossover合作模式时，平林从容不迫地答道：

“对，Crossover系统的目的就是这个啊——让全世界的玩家都有可能实时地与你无缝对接并进行游戏。试想一下，当你以里昂的身份将游戏进度推进到九鼎国时，这世界上的某个人正好把小威斯克的游戏进度也推进到这里，于是他或她就刚好可以和你合作游戏了！多么赞！多么的惊喜！你将不会知道谁会加入你的游戏！当然了，如果你想和朋友们一起玩合作的话，我们建议你和他一起玩双人的合作剧情，这样你是小威斯克他就是雪莉，你是里昂他就是海伦娜，好X友永不分离。”

在这段吓死人的对话过后，平林君还补充说：“其实也有办法让你和朋友们一同进行游戏。当你要进入游戏的下一章节前，游戏将会询问你是否愿意让其他的在线玩家加入你的游戏。如果你想要自己继续玩下去，或是不愿意和不熟悉的人合作的话，你可以继续让AI队友继续游戏。你也可以只限定好友进入


克里斯的战斗界面，UI的不同设计不知是出于何种考虑


隐藏着感染体的“茧”将会成为游戏中的一大惊悚因素


克里斯的剧情线将会比《生化危机5》更加火爆，直升机和坦克之类的东西似乎都会乱入




雪莉任务线，游戏中UI和人物在屏幕上的位置是可左右调整的

游戏。只是我要说明，剧情模式不是死亡竞赛，所以你不能开一个游戏大厅然后等好友加入，而是得和你的朋友预先联系好，让他用特定的角色在同一时段刚好玩到和你交汇的游戏进度，这样你们就可以开始一场只有朋友加入的在线合作模式了。”

显然当时采访者已经被吓坏了，所以他把话题引向了游戏的重复可玩性上。这一点上，平林君给出的答案就没那么惊悚，他表示每条独立的剧情线的内容都能达到《生化危机5》的70%到80%，而3条剧情线都值得玩家全部探索，以全面地了解《生化危机6》的剧情，再考虑上Crossover模式的合作机制，整个游戏的重复可玩性是相当可观的。

> 《生化危机6》仍然是传统的求生恐怖题材游戏，不可能像主视角射击游戏一样。

对于“游戏中大量的武器和装备都是实时切换，是不是再没有传统的装备管理界面”这个问题，平林君给出了肯定的答复。他表示，《生化危机6》仍然是传统的求生恐怖题材游戏，不可能像主视角射击游戏一样让主角身上背着十般兵器同时扛着数以百千计的弹药，玩家必须根据游戏的形势来判断如何利用有限的资源。装备和武器的管理的确会是实时进行的，不会给玩家利用独立的装备管理界面进行喘息的机会。

最后，最欢乐的答复出现了。在回答“如何平衡游戏的动作因素与求生恐怖因素，调整游戏的节奏，使整个游戏更接近早期的《生化危机》风格，而非后来的扫射黑蜀黍风格”这个问题时，平林君甩出了杀手锏，他声称这一次的演示的目的是让大家了解Crossover的工作模式，展示一下需要4个玩家通力合作来对抗的强劲敌人。这一段演示的动作因素多，并不代表着整个游戏的动作因素就多。此外，为了不让角色在演示过程中各种惨死，这一段演示里角色所能获得的武器和弹药都是比较多的。当角色最终与Ustanak展开决战时，手头的武器可未必有那么的充裕，也许你手头的霰弹枪里面只有两颗12号霰弹，所以你必须物尽其用，让它们都派上用场——“我能否利用手头的有限资源度过难关呢？”这就是传统的《生化危机》风格。

目前C社已经陆续发布了E3上《生化危机6》3条主线的游戏流程，新作的面貌已经相当清晰了。

栏目编辑/梅林粉枝/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

失落的星球3

■名称：Lost Planet 3 ■类型：ACT ■制作：Spark Unlimited ■发行：CAPCOM ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：晶合实验室Oracle



■为何放着Capcom的自家引擎不用，转用第三方引擎"虚幻3"？或许是因为Spark Unlimited已经习惯"虚幻3"了。可因此我们也不得不忍受这个引擎的缺点，比如泛滥的高光



■天空中绚烂的霞云与地面上巨大的冰锥，像极了"光环"



■战斗中这次加入了大量QTE。QTE……我们并不黑QTE，只能说这方面各有所好……

在E3展上《失落的星球3》公布了一个完整的试玩Demo，我们得以初步了解这个欧美制作组用"虚幻3"引擎打造的《失落的星球3》的真实面目。

游戏在一番絮絮叨叨的谈话中展开，场景昏暗，气氛压抑。随着主角走出舱内，画面变得亮堂不少，此时镜头转向，给了我们主角一个特写——一位蓄着络腮胡的粗犷大叔。说起来，这个系列的主角风格还真是千变万化，作为一款日式游戏，一代是韩星风，二代是路人风，到了三代又成了欧美风。这代主角是个劳碌命，他和初代的失忆主角签下合同，为Neo-Venus集团采集星球上的T-ENG能源。除了工作，他还要对抗贯穿整个系列的本地生物——Akrid。

在一段过场动画后，我们的主角可以在一个由地下冰窟改造的基地中自由活动。可以看出本作的交互界面很明显在模仿《死亡空间》。游戏画面几乎没有多余的UI元素，一些场景提示和任务信息以全息投影方式出现。当玩家呼出菜单时，主机手腕上的装置会将菜单全息投影到场景中，临场感大增。接着我们的RIG机甲出场，RIG相当于前两作里的VS机甲，但与军用化的VS机甲不同，RIG主要用途是挖矿。初期RIG的右臂是一个钻头，左臂则是机械手。在游戏流程里，玩家也可以升级RIG，给它的机械臂装上各种强力工具来消灭Akrid。

> 系列的主角风格还真是千变万化，一代是韩星风，二代是路人风，到三代又成了欧美风。

在本作里，一旦驾驶RIG机甲，视角即转换成第一人称舱内视角。联想到欧美厂商在动作要素上向来苦手，更别说还原出初代凌厉夸张的机甲日漫风格了。改成他们拿手的第一视角，在增强临场感之余，也算是一种折中方案吧。

玩家使用RIG可以与场景做不少互动，如用机械手来打开机关，可以从机甲的晃动和倾斜角度感受到机械手臂的力度，一些场景比如冰块也可以很轻松地用机甲破坏掉。当玩家走出冰窟，来到室外，眼前豁然开朗，场景十分壮观。整个Demo的流程大约30分钟，后期流程基本还是打怪兽、做任务和开机甲打怪兽、做任务，昏暗的室内场景与机械设备交替出现，让人有种玩《死亡空间》的感受。这个Demo总的来说和之前的作品风格有明显出入，不得不让人感叹美日审美差异之巨大。

■人类敌人成了《死亡空间3》的一大特色，而武器的主副功能也分开计算弹药了

死亡空间3

■名称 Dead Space 3 ■类型 TPS ■制作 Visceral Games ■发行 Electronic Arts ■平台 PC/PS3/X360 ■发售日 2013 ■撰文 湖南攻城学院兔老师



■更换了雪地战斗服的Isaac将和John Carver并肩战斗



■岁月洗礼，本作中的Isaac先生似乎沧桑了不少

在许多阿宅眼中，工程师Isaac Clarke老爷俨然已经成为了技术宅拯救宇宙的化身，“死亡空间”系列也成了争夺求生恐怖游戏王座的有力竞争者。本次《死亡空间3》引入了更多动作因素。

《死亡空间》的故事发生在阴暗的太空巨舰中，《死亡空间2》的场景是人员死伤殆尽且能源供应被大部切断的木星殖民地上，但《死亡空间3》的场面却是覆盖着白雪的荒原，这不由得让大批喜欢在阴暗中接受恐怖元素刺激的玩家联想到了《失落的星球》。

通过前期宣传，我们知道这颗白雪皑皑的星球受到了电磁脉冲的袭击，大部分电气线路被破坏，一艘坠毁的巨型飞船撞破了屏障，使得神印的力量泄露到外部，产生了大量的尸变体。我们亲爱的Isaac搭乘的小型载具也在这个星球上坠落，倒霉的Ellie随着飞船的后半部一同失踪，而Isaac则被倒挂在飞船残骸中，几乎冻成了渣。

从残骸中挣脱出来的Isaac踏入了寒冷而又陌生的世界（我们现在知道两个名字，Uxor和Tau Volantis），强风吹起的雪片几乎模糊了他的视线。而远处出现的人影，你们都知道那会是些什么。在一阵短促的战斗中，我们注意到了新品种尸变体的特性，它们的双臂上像是持握着一对登山镐。在被打断上身后，这些东西还会在腰部生出3条触手，再度起身袭击Isaac。与原来最常见的尸变体Slasher相比，这种新敌人看似威胁度不高，却会突然冲向Isaac发起袭击。同时我们也注意到Isaac的武器发生了变化，他的武器的主攻击功能类似前作里脉冲步枪的快速射击，但副攻击功能更像是力场枪的大范围攻击。

这不由得让大批喜欢在阴暗中接受恐怖元素刺激的玩家联想到了《失落的星球》。

单人的演示以Isaac在一个基地的电梯上遭遇大型尸变体袭击作为结束。在这场战斗中，他被悬在一辆挂在半空中的雪地车上，必须通过一系列QTE操作逃到安全的地点。QTE在当今已经算不得什么新鲜创意，但这里的亮点在于Isaac要竭尽力量向上爬行，而整个雪地车都在向下滑行。在这分秒必争的求生战中，QTE更好地烘托了游戏的气氛，恰到好处地增强了紧张感。

接下来开始的是双人的合作游戏。Isaac的队友是在前期宣传中出现过的John Carver，他带着Isaac换上了一



一种骷髅尸变体大量出现，后来的巨型Boss也会吐出这玩意



气氛很棒的雪地原画，这一代看起来就是要主打雪地的……

十分带感的太空场景依然会出现在《死亡空间3》中，怎么能不值得期待呢？

套寒带战斗服，并在电梯里一同遭遇了大型尸变体的袭击。这一回我们看清了尸变体的真面目，它的外形乍看类似在前作中被Isaac炸进太空的大型尸变体Tormentor，但仔细看起来，更像是《半衰期2》中的蚁狮，而且背上长出了巨大的触手。在合作模式下，Isaac与Carver一人吸引尸变体的注意力，另一人集中火力射击尸变体背部的弱点。当有一个角色被怪物重创时，另一个角色就可以吸引怪物的注意力。经过一段时间的僵持，尸变体遭受重创翻墙逃走，还顺便为Isaac与Carver砸出了一条通道。《死亡空间3》的合作模式远比同时展出的《生化危机6》自由，玩家可以随时加入别人的游戏，然后在下一个游戏节点出现，与原有的玩家并肩战斗，也可以随时选择退出。

第三场战斗则是工程二人组与统一教信徒的对抗，类似于其他TPS游戏，这些统一教信徒会利用掩体在相对安全的时刻探头射击，甚至还会不时赠送一两颗手雷。当然，这一次Isaac与Carver也能利用掩体来对抗他们，会不会有某种新的武器特别适合在掩体后射击呢？我们拭目以待。

演示的第四个部分重点是与环境的互动。“死亡空间”系列与环境的互动一直做得不错，但在一个飞舞的大型钻头下方乱跑也还是刺激了点。Isaac与Carver必须用静止力场定住钻头，然后射击钻头中部的电路将其破坏。你可以想见，这期间肯定还会有尸变体跑过来捣乱，如果被尸变体围追堵截到钻头下的话，定然会落得个粉身碎骨的下场。当然，你也可以反过来利用钻头，用力场枪把尸变体打到钻头下方，然后看它们被轻而易举地碾碎。

在第五个部分，一个体型堪比一代终极Boss Hive Mind的巨型怪物撞塌了大半个基地，破墙而出。它用一对触手封锁了Isaac的行动范围，并把一干路人甲吸进了肚子里。我们所没能想到的是，这家伙最后居然真的把Isaac吸进了嘴里。在通过了不算宽敞的消化道后，Isaac将被迫与它胃中的各种“内涵”开战。在这个部分，我们一方面看到了《死亡空间》中巨型Boss怪的回归，又看到了《死亡空间3》的新创意——学习孙悟空的方式，打入敌人“内部”，倒真是个有趣的点子。

在通过了不算宽敞的消化道后，Isaac将被迫与它胃中的各种“内涵”开战。

远处的楼宇在爆炸中四分五裂，寒霜2引擎强大的环境破坏细节的确惊人

荣誉勋章铁血悍将

名称：Medal of Honor: Warfighter 类型：射击 制作：Danger Close 发行：Electronic Arts 平台：PC/PS3/X360 发售日：2012.10.23 撰文：北京 digmouse



凭借半圆形菜单，玩家可以自行选择破门的方式



曾在《现代战争3》中露脸的复合瞄具也在这里出现了

本届E3上Danger Close并未对《铁血悍将》的单人模式大肆渲染。在EA自己发布会的单人演示中，Mother、Preacher和Voodoo等人驾驶冲锋艇前往索马里摩加迪沙附近海岸解救被关押的美国人质。

最大的亮点在于全新引入的“动态破门系统”（Dynamic Door Breach），玩家可以使用环形菜单选择指示站在门口的另一名队友以何种方式破门，以及在破门之后采取何种方式突击，演示中看到破门方式有霰弹、撬锁和直接踢门等等，而突击方式涵盖了手雷、闪光弹和直接攻击。演示中，门边的Preacher掏出霰弹打破门锁，主角推门而入，这次原本熟悉的慢动作破门桥段多出一行内容：房间内的4名敌人被打上4个标记，依据击毙方式会得到评价标记，而如果反应太慢让敌人先开了枪那可就只能得到一个大红叉了。

随后三人放出黑科技：无人驾驶战车协助友军，对，你没看错，就是在隔壁老王家的《使命召唤——现代战争3》中出现过的装载机枪和自动榴弹发射器的无人地面战车！其无双能力相比之下只强不弱，顶多装甲看起来是个短板。

随后的多人模式的预告片一上来就做足了架势，前年为单人战役预告片献声的Linkin Park为多人模式预告片演唱了新歌《Lies Greed Misery》。

玩家可以使用环形菜单选择指示站在门口的另一名队友以何种方式破门。

展出的多人对战模式名为“区域控制”（Sector Control），可以看作是“战地”系列中征服模式（Conquest）的缩小版，与“使命召唤”系列的统治（Domination）模式相近，玩家的队伍需要占领地图上的3个固定地点并坚守。

前作的多人模式被诟病为劣化的“战地”对战体验，Danger Close在本作中将“战地”的更多元素融合进来，例如“战地”中著名的小队系统（Squad）在本作中被称为“火力组”（Fire Team），两名玩家可组成一支并肩作战的小队，共享弹药和生命值，并始终可以看到对方的位置，任意一名队员击杀敌人另一人也可以获得一定比例的经验值。一旦其中一人被击倒，队友在很短的时间内将杀手击毙，那么他就可以立刻复活，而作为复仇的奖励，另一位也将获得为数不少的经验值。

使命召唤黑色行动Ⅱ

■名称：Call of Duty: Black Ops Ⅱ ■类型：FPS ■制作：Treyarch ■发行：Activision ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.11.13 ■撰文：江苏 防弹手柄



■之前我们了解到的RTS与FPS的混血玩法——打击力量任务，在展会上也带来了一个名为Keppel Terminal的关卡，内容为黑色行动特工们以机降方式进入新加坡的一个港口，夺取某一装载有大规模杀伤性武器的集装箱



■抱着女总统玩索降，这豆腐吃得可真大……



■使用集束防空导弹攻击失控的无人机

本次E3，《黑色行动Ⅱ》带来的试玩版是单人战役流程，就是此前介绍过的洛杉矶市中心总统救援战——美国总统车队突遭被劫持控制权的无人机编队袭击，小Mason领导的特勤局拼死将女总统从汽车残骸中救出，在枪林弹雨中杀出一条血路。同时，一架垂直起降战机也拍马杀到……小队战术控制、可以穿墙的脉冲枪以及驾驶F/A-38垂直起降战机沿途掩护车队脱出等桥段都有亮相。

相对于CoD系列很难再有什么突破的单机流程设计，玩家们更关注的是附加模式的乐趣——在这个环节上，T组显然不想让玩家们失望。僵尸模式的回归纯属意料之中，在前作引入合作战僵尸的玩法之后，本作将要融入对抗机制。不是两组玩家分别扮演大兵和僵尸（那样就成了《死亡空间2》了），而是给多组玩家之间带来竞争机制。比赛规则可以是比谁在单位时间内的“僵尸无双”耍得最风生水起，也可以是比哪队玩家在潮水般的僵尸攻势面前能熬得更久。

打击力量任务方面，它与传统游戏方式的最大不同，在于玩家可以随时进入上帝视角，为地面小组设定移动目标、设置路点，进行特殊化的走位。当你觉得AI的执行力不足时，就可以接管任意士兵的控制权，亲手来导演一次胜利。

> 僵尸模式回归纯属意料之中，在前作引入合作战僵尸的玩法后，本作将要融入对抗机制。

随着小目标的达成，玩家将获得空袭、无人机、C.L.A.W.“战爪”机器人等支援，最终你将控制一个立体化的小型攻击群在大地图上同敌人厮杀。作为CoD系列中首次加入的沙箱机制玩法，SFM的刷分结果，对依然走线性流程的单机故事战役也是有影响的，具体表现在玩家于SFM中的成败和战果的多少会产生剧情分支。比如说，你在一次针对敌人后勤补给基地的突袭任务中收获寥寥，那么接下来的主线任务中就会面对量质皆优的敌人，关卡和剧情脚本也会发生对应的变化。

在多人模式方面，T组表示本作的装备和技能体系将会出现重大革新。本作的多人对抗将突出高科技主题，不再是一支无脑枪外加一堆连杀奖励就能让你一往无前。合理使用电磁脉冲武器，尽可能多的黑掉敌方控制的无人战争机器并为我所用，这些才是打赢这场“高科技条件下局部战争”的关键之所在。

孤岛危机3

■名称：Crysis 3 ■类型：FPS ■制作：Crytek ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013年 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师



■ 在水中潜伏猎杀CELL士兵，无声的弓箭可是大显神威



■ 纽约城的废墟成为了Ceph们盘踞的沼泽



■ 来去自由的终极猎手，这是本代《孤岛危机》的设计理念

现在我们都知道，《孤岛危机3》的时间设定在前作的纽约之战结束20年后，前作的主角Alcatraz已经与“先知”（Prophet）合体，为了方便我们就叫他先知吧。先知看到了一个预言式的幻境：地球上的人类已不复存在，只剩下状似外星人实为地球原住民的Ceph人盘踞。为了阻止这个预言成为现实，与美军和CELL都脱离了关系的先知选择成为独行的猎手，开始单枪匹马地猎杀Ceph人。

阻碍先知行动的依旧是CELL集团，这个公司在《孤岛危机2》的后期曾经被迫与先知站到统一战线对抗Ceph人，但这一次他们又死性不改地干起了邪恶的勾当。CELL的主要目标是获取Ceph人的科技。为了实现这个目的，他们在纽约城的废墟上建起了一座巨大的纳米穹顶，并对妨碍他们的一切格杀勿论。有趣的是，穹顶的遮蔽使得纽约城的废墟变成了一片热带雨林，这恰好为先知提供了一片广袤的猎场。

此前我们已经得知，穹顶下的纽约城废墟被分为7个区域，号为“七大奇迹”。E3演示中出现的是热带风格的“沼泽”。在这个区域里，被积水淹没了大半的建筑残骸上爬满藤蔓与枝桠，颇具玛雅神庙废墟的风格。《孤岛危机》庞大的沙盘式开放关卡曾让一些玩家感到无所适从，而《孤岛危机2》又纠枉过正地过度限制了玩家的行动范围，这次《孤岛危机3》将重新采用沙盘式设计，让Hardcore玩家们充分体验“终极猎手”（宣传片口号）在猎场中自由狩猎的快感，同时又通过战术规划系统引导玩家的行动，让新手们不再茫然无措。

> 《孤岛危机3》将重新采用沙盘式设计，让Hardcore玩家们充分体验自由狩猎的快感。

在演示任务中，先知潜入了“沼泽”地区的一道峡谷，目的是摧毁CELL控制的一座大坝，以此扰乱CELL的行动，为达到下一个目标创造机会。在进入目标区后，战术界面上就会弹出战术规划系统，为玩家标明任务地点的位置，并标出通往任务地点的几条路线。当然，由于潜伏恢复能量——开始隐身前进的战术依旧有效，玩家不必完全遵循战术规划系统的指引，大可自由自在地自己找道路前行。

演示中自然少不了《孤岛危机3》的新武器——弓箭。根据新的设定，这套弓箭是先知的纳米服的组成部分，它会



拥有多种弹头的弓箭能够有力地对付重装的敌人



沙盘关卡的高自由度更适合你从最隐蔽的位置出击，消灭敌人

先知成功地在大坝上安装了炸弹，而后顶着若干直升机的扫射利用滑索扬长而去。在他身后，大坝在爆炸和水压冲击的双重作用下来了一场惊天动地的大崩溃，其气势直接压倒了《孤岛危机2》临近结尾时的跨海大桥爆炸

成为默认的武器。弓箭的第一个优势是它在射击时不会解除隐身状态，第二个优势则是它极长的射程，当然，发挥这优势的前提是你能掌握它的全部使用方法，并知道如何计算抛射弹道。

结合前两个优势后，弓箭的多模态弹头就变得更加致命。除了默认的常规弹头、对付重甲目标的高爆弹头、靠特效取胜的电击弹头外，还有无比凶残的空爆弹头：想象一下，在隐身状态下射出空爆弹，目送它划出漂亮的曲线飞向远处，然后在一群敌人头顶绽放出由弹片、火焰和冲击波组成的死亡之花，是多么的豪迈！

就算弓箭再好玩，玩久了也未免会单调，所以这一次先知大叔终于可以缴获Ceph人的武器使用了。顺便，我们早就知道纳米服源自Ceph科技，可以使用这些地球原住民的武器。这次可供缴获使用的Ceph武器包括曾在前作中大闹纽约的X-Pac肩射等离子炮，它在速射状态下会连发数枚蓝色的等离子弹头，其爆炸威力之巨大足以用“荒谬”二字形容。在废墟中混战的时候，这种等离子炮会给那些潜藏在掩体后的敌人带来无与伦比的美妙体验。

而另一种名为台风的类似步枪的武器则会发射大量的箭弹，在近战中具有毁灭性的力量。虽然台风步枪的射程比较短，但是纳米服的隐身功效足以弥补这个短板。

弓箭玩久了也未免会单调，所以这一次先知大叔终于可以缴获Ceph人的武器使用了。

如果这些武器还不足以满足你毁天灭地的欲望的话，你还可以黑掉敌人的设备，比如炮塔的控制终端。只要开启视野放大功能，就可以在这个模式下远程遥控敌人的炮塔，然后炮塔就会疯狂地向周围的敌人喷射弹药。你可以用关卡设计师的思路来想象一下炮塔的位置，它们必然都是控制着交通要道，而且周围有一群敌人把守。只要开上一枪，把敌人们吸引过来，然后黑掉炮塔，就可以看着好戏上演。

在演示的最后，先知成功地在大坝上安装了炸弹，而后顶着若干直升机的扫射利用滑索扬长而去。在他身后，大坝在爆炸和水压冲击的双重作用下来了一场惊天动地的大崩溃。《孤岛危机3》不但成功结合了沙盘关卡设计的自由度和线性关卡设计的导向性，还把自由游荡式的战斗体验与电影化的表现手法融合到了一起。相信我，《孤岛危机3》值得你去期待。

星球大战1313

■名称：Star Wars 1313 ■类型：ACT ■制作：LucasArts ■发行：LucasArts ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：TBA ■撰文：上海 SoloZ_cn

不知是对EA和BioWare的《星球大战——旧共和国》的表现不满，还是觉得自己有了更好的开发能力，这次LucasArts自己担纲，由旗下大名鼎鼎的工业光魔公司（Industrial Light & Magic）、卢卡斯电影动画公司（LucasFilm Animation）和天行者音效公司（Skywalker Sound）共同宣布制作《星球大战1313》，一款被寄予厚望的3D多平台ACT大作。

一艘货船正在科洛桑（Coruscant）内部通往地下世界的深井中下降，前往第1313层。两名赏金猎人从货舱进入到驾驶室，对此行交换了一些看法。就在他们返回货舱后，货舱后部被炸开，冲击力将他们击倒在地，敌人蜂拥而入。视角一改，游戏无缝地切换为玩家控制。这或许说明，1313中并不使用其它游戏通常采用的将游戏和过场动画分开的方式，而是使用全场景实时演算，并将游戏和过场流畅连接。这不仅能使游戏的进程更加紧凑，也能让人物在过场和可控时的动作都更加逼真，并从整体上提升游戏的表现力。

到目前为止，LucasArts还没有说明1313使用何种引擎。但至少LucasArts已经拥有了“虚幻3”引擎，所以PC用户们还是更应该担心一下机器配置是否足够。因为高画质视频中的场景十分逼真，过场和游戏间的互相衔接也十分平滑。深邃的场景和细节的光影的表现，都比以往任何“星战”游戏都要出色。

> 视频中出现的这些细致入微的经典场景，无不显示这是经典的“星球大战”。

视频中出现的细致入微的共和国货船、驾驶室中投影出的星球全息图、通往科洛桑地下世界深渊般的升降井等，无不显示这是经典的“星球大战”。由于时间设定于前传三部曲和正传三部曲之间（EP3和EP4之间，与“原力释放”系列相同，也正好呼应了即将上映的《星球大战——地下世界》剧集），科洛桑已不见了以往的繁华和光彩，取而代之的是阴暗的地下世界，以及火光和浓烟中坠落的飞船。而“星球大战”的一大卖点就是庞大的宇宙，以及其中数量巨大的星球。没有人可以拒绝去探索各式各样不同的世界，星战迷们更会迫不及待地希望了解皇帝统治下的共和国，了解死星是否已经建造完成。

1313的主角不再是传统的挥舞着光剑的绝地骑士或西斯武士，而是使用爆能

由于主角既非绝地武士又非西斯，在剧情中是否会出现传统的光明或黑暗路线选择，因而影响人物的某些属性或能力，十分令人好奇。只是目前这些设计纯属猜测，没有得到证实



深邃的地下世界隐藏着阴谋，而千层深井之上是繁华的科洛桑



游戏中动作的成份非常多，但从系统上看，它又是一个流行的又包含技巧性的TPS游戏

枪的赏金猎人，所以战斗方面更类似于TPS。战斗中除了能进行射击，也可以进行各种动作，例如利用各种物体作为掩体，并在掩体间翻滚，在近战中将敌人摔翻后扭脖等。此外，在一些非战斗的场景中还需要进行各种移动动作，例如从失去控制的货船上跳到燃烧着高速下落的另一艘飞船上，然后从不断爆炸的机翼向安全位置攀爬。相对于“原力释放”，1313中可做的动作更多。由于是非原力使用者，赏金猎人的动作需要更加合理，才能保证游戏中的真实感。

关于技能方便，视频中并没有透露太多。目前只知道可以使用爆能枪发射震爆弹，在短时间内击晕目标。而后期，可以想象的到，通过各类的装备，如经典的臂部喷火器、微型导弹、个人盔甲、火箭背包等，战斗和行动中的技能和行动选择将更加多样化。这将让1313更加像一个具有技巧性的动作游戏，而非只靠无脑砍杀就能够顺利过关。

外媒曾爆料说，LucasArts正在开发一款开放世界RPG的消息。如果这就是现在公布的1313，那么游戏中很可能会加入更多的剧情和解谜成份。这并不是说1313一定会从“原力释放”这样的纯ACT变成“旧共和国武士”那样，而是说至少会加入一定的任务、谜题，并增加可自由探索的程度，甚至有可能会变成一个更加“沙盒”的游戏。如果游戏中的星战世界会因为玩家的选择而受到一定影响，又反过来能影响玩家的游戏选择和进程，那就会使1313成为一个非常丰富耐玩和有趣的游戏。

本作在战斗方面更类似于TPS，战斗中除了能进行射击，也可以进行各种动作。

一款大作一定要有与之相衬的音色，而Skywalker Sound的实力毋庸置疑。作为一个在音乐和音效方面拥有18座奥斯卡小金人和数十次提名的公司，其在音乐艺术、音效剪辑和混音方面的造诣炉火纯青。E3视频中无论是飞船引擎的轰鸣、全息图，还是电脑的人工语音、爆炸和枪弹声都十分逼真，飞船堕落时呼呼的风声更让人身临其境。

视频最后，赏金猎人随着燃烧的飞船一同下坠。玩家是否能够平安地到达1313层？科洛桑的地下世界究竟隐藏着什么秘密？皇帝治下的银河系到底是什么样的？“星战”中的人物们是否都还安好？赏金猎人是否会和他们，尤其是Boba Fett（“星球大战”中著名的赏金猎人）相遇互动？这似乎都是可以期待的。

■钢索和他的小队一度是汽车人最强的地面部队，其卓越战绩包括在《变形金刚大电影》中同霸天虎的挖地虎合体金刚打得难解难分

变形金刚赛博坦陨落

■名称：Transformers: Fall of Cybertron ■类型：ACT ■制作：High Moon Studios ■发行：Activision ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.8.21 ■撰文：上海死星战将

对动漫迷、游戏玩家而言，2010年问世的《变形金刚——赛博坦之战》（Tranformers: War for Cybetron）是个出乎意料的惊喜，TF迷第一次拥有了真正撼动人心的电子游戏，这就是他们为什么如此期待续集的理由了。

《赛博坦的陨落》相较前作，主要的变动是重新设计了变形金刚的生命系统。它不再基于分格制的生命槽架构，而是采用了类似“光环”那样的能量护盾，玩家受到攻击先从能量护盾扣血，然后才是角色本身的HP，且能量护盾在角色脱离战斗后会缓慢地自动恢复。其次，新作的单人部分舍弃了前作的双阵营剧情章节做法，现在汽车人与霸天虎的剧情关卡将交替在同一个章节里依次出现。每一关里玩家仅能使用系统预先给定的角色。如此一来，单人模式的合作功能也被取消。

似乎是出于玩家操作便利的考虑，每名变形金刚战士仅能拥有一样特殊技能TDT，像爵士（Jazz）可以把手腕部装备的一个牵引光束装置当抓钩用，从而实现飞檐走壁，而红蜘蛛（Starscream）的个人特技是隐形。通过杀敌玩家能积累点数奖励，并用它在地图上的军械服务终端机上购买诸多基础属性升级项目，提升角色的机动性、防御等。

最后，本作还引入了“冲刺”的概念，此状态下角色移动速度会变得更快，并对应肉搏伤害输出的显著提升。

《赛博坦之战》让我们有机会亲自扮演擎天柱（续作中的配音者仍是历代动画与真人电影里御用演员Peter Cullen）、威震天、大黄蜂等经典角色，投身那场爆发于400万年前的史诗大战。而开发组打算在续作里带来更多角色，比如汽车人阵营的移动战斗堡垒——猛大帅（Metroplex）。大凡看过98集美版《变形金刚G1》动画的人应该都不会忘记他高耸入云的庞大身躯和毁天灭地的惊人战力，以至于相当长的时间内霸天虎阵营唯有铁甲龙（Trypticon）堪与之一战。出于游戏性考虑，猛大帅在部分关卡中会以玩家NPC战友的身份露面，遵从你的意愿冲敌方阵地猛烈倾泻毁灭性的炮击。

> 开发组打算在续作里带来更多角色，比如汽车人阵营的移动战斗堡垒——猛大帅。

另一个新加入的人气角色是钢索（Grimlock），隶属神勇的机械恐龙



■恐龙形态固然霸气，变身机器人形态的钢索战力也绝对属一流



■爵士的特技是借助牵引光束装置做各种高难度的飞檐走壁动作

■在部分关卡里，只要为猛大帅标记攻击对象，他就会为你带来无敌的召唤攻击

（Dinobots）五人军团，任职队长。钢索和他的小队一度是汽车人最强的地面部队，其卓越战绩包括在《变形金刚大电影》中同霸天虎的挖地虎合体金刚打得难解难分。

啊等等，按照当年动画里的描述，钢索不是直到汽车人在地球上苏醒后才被制造出来么？High Moon Studios在本作中为其安排的来历大致是这样的：由于赛博坦上的资源伴随着内战消耗与日俱减，霸天虎的二号当家震荡波（Shockwave）基于其开发出的太空传送桥技术，展开了一系列星球改造试验，旨在人工干预若干行星的演化，使之最终能产生出适合变形金刚种族的能量晶体，其中地球正是震荡波的实验场地之一。科学家出身的震荡波还对地球上的有机生命体产生了浓厚兴趣，恰巧当时我们的家园里恐龙与巨型爬虫纵横陆地……现在该明白了吧，机械恐龙军团乃至霸天虎的机械昆虫军团（官方已确定本作中有他们的戏份）实际上都是震荡波的个人研究成果。

本次E3上，官方特意为我们展示了一段由钢索领衔演出的剧情流程。机器人模式下的钢索主要装备有一柄能量剑和一面能量盾牌，虽说他默认没有任何的远程武器，不过他的蛮力却使他能轻易将那些小块头敌人拎起来，再当做炮弹对准目标投掷出去。钢索的变形机制也相当特殊，他需要通过在机械人模式下靠杀敌来攒积一个特殊的怒气条，待其蓄满后方可变身成经典又拉风的霸王龙，“解锁”诸如从口中喷射高热火焰、跺脚震地释放冲击波、尾巴抽打等强悍攻击方式。

本作在剧情上将继续为大家展现那场汽车人与霸天虎之间的浩大交锋。

制作者告诉我们，本作在剧情上是《赛博坦之战》的直接延续，将继续为大家展现那场汽车人与霸天虎之间的浩大交锋。早先官方还曾放出了一段关卡演示，只要是看过《变形金刚G1》的朋友都会觉得异常温馨：为寻找新家园，汽车人在他们敬爱的领袖擎天柱领导下搭乘方舟（Ark）展开了探索星空之旅，岂料在方舟进行跃迁跳跃时遭遇霸天虎战舰“复仇女神”（Nemesis）号。威震天指挥霸天虎军团对方舟发动奇袭，而玩家要扮演大黄蜂一路扫荡来敌直至杀到方舟的引擎室，在那儿，擎天柱同威震天的宿命对决正在上演……

武器方面，从《湮灭》之后，玩家最期待的两种武器就是矛和弩了。《黎明守卫》至少为我们带来了其中的一种：弩。这种威力强大但上弹速度很慢的暗杀武器将会为游戏带来新的玩法

上古卷轴V 黎明守卫

名称：The Elder Scrolls V: Skyrim - Dawnguard 类型：RPG 制作：Bethesda Game Studios
发行：Bethesda Softworks 平台：PC/PS3/X360 发售日：2013 撰文：天津半神巫妖



成为吸血鬼之后玩家的变身形态，但这还是龙裔么？



将他们区别于常人的是瓦奇哈吸血鬼独特的双眼

人难忘的屠龙之旅已经过去半年了，《上古卷轴V——天际》庞大的地图也被玩家挖掘得差不多了。千奇百怪的MOD再好玩也比不上官方制作，Bethesda Softworks很会抓时机地在年初宣布了《天际》的第一个大型DLC《黎明守卫》，它首先在Xbox 360平台独占一个月，然后登陆PC和PS3。

如果你熟悉“上古卷轴”系列，就该记得《上古卷轴Ⅳ——湮灭》的那些DLC。尽管也有一部很棒的资料片《战栗孤岛》，但诸如马甲、法师塔这样容量极小的DLC才是该作的标志，而这个标志一直被许多玩家和舆论嘲笑。如今又过了数年，资料片已经不再是当前业界热衷的做法了——明显不如DLC赚钱那么安全和快捷。因此，Bethesda早早就宣布《天际》将不会再制作资料片，而是用三四个大型DLC代替。预计这种模式将延续到未来的《辐射4》和“上古卷轴”续作中。这些DLC的规模小于《战栗孤岛》，但大于《辐射3》的《安克雷奇行动》《匹兹堡》等DLC。《黎明守卫》就是这样，它将带来全新的10～20小时的游戏时间，几乎等同于其他游戏的一部小型资料片了。

在这个DLC公布前，我们一直在猜测它会是什么，甚至不乏有玩家用游戏数据里解析出的贴图素材说事儿。当它真正公布时，我们才发现谁也没有料中，它是另辟蹊径的。

龙，是《天际》的核心元素，从龙吼到主线剧情再到主角的身份，都离不开一个“龙”字。但也正是因为这种涵盖了剧情、系统、任务等全方位对“龙”的挖掘，导致它没什么可以继续挖掘的空间了。因此《黎明守卫》很明智地避开了“龙”，将目光对准了吸血鬼这种奇幻领域的另一经典元素。存在于系列游戏中的书籍《不死之血》(Immortal Blood)中早就提到，在天际省的冰层下生存着一种强大的吸血鬼——瓦奇哈(Valkihar)。它作为吸血鬼中的高等级怪物其实已经出现在了《天际》中，而在《黎明守卫》里，瓦奇哈吸血鬼中的一位大君——哈孔(Harkon)重返天际了。他的主要目的，是利用上古卷轴的力量“消灭太阳的暴政”。一旦他成功，天地就要堕入一片黑暗。

《黎明守卫》很明智地避开了“龙”，目光对准了吸血鬼这种奇幻领域的另一经典元素。



上古卷轴昭示出了两大派系的总部所在



看起来，雪巨人应该比巨人还要厉害的啊……



这个新月图案意味着狼人也终于有自己的技能树



吸血鬼们看起来邪恶又强大的血魔法——吸血鬼之扼



处于湮灭位面的灵魂石冢中的恐怖景象

有黑就有白，与瓦奇哈吸血鬼们作对的是一个叫做“黎明守卫”的组织。他们的目的是消灭瓦奇哈吸血鬼。玩家可以自由加入这两个新派系中的一个，进行各种任务。与以往的加入流程一样，超过10级的玩家将在和卫兵的对话中获悉两个派系正在招募人手，然后就会被任务领到分别所在的两个城堡中。

武器方面，从《湮灭》之后，玩家最期待的两种武器就是矛和弩了。《黎明守卫》至少为我们带来了其中的一种。弩，这种威力强大但上弹速度很慢的暗杀武器将会为游戏带来新的玩法。

玩家一旦变成瓦奇哈吸血鬼，系统会出现新的与之匹配的技能树。从现有资料上看，技能树包括很多激动人心的技能。比如增加自己的法力、生命和耐力，可以变身成迷雾，召唤一群吸血蝙蝠，召唤一头石像鬼，以及视频中演示的类似“原力锁喉”的血魔法技能。这些技能在极大丰富了游戏性的同时，也满足了玩家对强大吸血鬼的幻想。而变成吸血鬼最直接的益处，就是可以和狼人一样变身，成为一只带着翅膀的魔怪，这也许是《黎明守卫》最吸引人之处吧（同时，狼人也因为吸血鬼技能树的出现而受益匪浅——现在它也有了自己的专属技能树，技能包括增加伤害、召唤狼人队友等）。

《黎明守卫》带来了新的坐骑，那就是一匹通过任务获得的闪着蓝色光芒的幽灵马。

《黎明守卫》还为我们带来了新的坐骑，那就是一匹通过任务获得的闪着蓝色光芒的幽灵马。这匹拉风的马配合在最新补丁中已经加入的马战系统，玩家做一名尼古拉斯·凯奇式的“幽灵骑士”指日可待了。

E3视频中，还为我们展示了一些新的元素。比如一头破冰钻入海底的龙，这意味着与龙的战斗将更加复杂和有难度。当然，期待屠龙战更加有挑战性一直是玩家的最迫切要求之一，希望《黎明守卫》可以满足这一点。在锻造上，《黎明守卫》加入了大量的龙骨武器。视频中还展示了许多新的怪物，比如白色的雪巨人等。随着玩家的增强，高等级怪物也大幅增加了。

玩家曾经在“上古卷轴”的历代中进入过很多次不同魔神的湮灭空间，在《黎明守卫》里，你可以进入的湮灭空间名为灵魂石冢（Soul Cairn），它不属于任何魔神，充满了一种叫做Ideal Masters的恐怖怪物。

■既然以黑暗中世纪作为背景，游戏中少不了铠甲刀剑和各路魔法。获得升级道具和增加能力的办法只有一个：搜集魂。但打到的魂只能在身上放着，如果你中途死了，不好意思，阁下只能跑回去捡尸，跑的途中如果死了，那么上一次尸体的魂就此消失

黑暗之魂

■名称：Dark Souls ■类型：ARPG ■制作：From Software ■发行：Namco Bandai Games America ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.8.24 ■撰文：上海 西塞罗



■断壁残垣和危机四伏的窄道，最弱的敌人可能也会要了你的命



■游戏中要面对无数巨大的敌人，队友的帮助非常重要

如果有读者老爷关注游戏制作理论，大概就知道这年头流行一个“过山车理论”。最典型的当属“现代战争”三部曲，玩家跟着“钱队”和“肥皂”们出生入死，坐过飞机，吃过核弹，经历过生离死别，最后坐在元凶尸体下悠悠点燃雪茄，跌宕起伏，恍若隔世。日本人的游戏理论就和美国佬不一样，日本传统游戏更喜欢“登山理论”——玩家做好准备，吭哧吭哧经历千难万苦爬上山巅，才发现这里风景独好，然后远远又一座大山在向玩家招手。有这么一个“爬山”风格的游戏，首作仅在日本只拿到了《Fami通》29分的评价（满分40分），却在欧美地区让媒体和玩家食指大动，连呼神作，于是日商趁热打铁出了续作。这款续作即将登陆PC——是的，它就是《黑暗之魂》。用3个关键字可以描绘《黑暗之魂》的世界：

第一个关键字：死。几乎所有游戏里你都会死。“马里奥”里摔死、《魂斗罗》里跳死、CS里被打成筛子，再简单的游戏（除了陈星汉系列）基本都会死。在《黑暗之魂》里也毫不例外，而且玩家在相当多的状态下就是以“死亡状态”进行游戏的。这个玩法对应了一个独特的故事：和北欧神话类似，《黑暗之魂》的世界洛德兰（Lordran）建立在一颗世界树上，并由古龙守护着世界树的树根。后来世界上出现了“最初之火”，也产生了光与暗，秩序与混沌的分野。受到火的吸引，有生物从黑暗中诞生，这些“死者”中的4个成为新神，他们是：尼托，从瘴气中得到了死亡的力量，其后成为墓王（Gravelord Nito）；魔女法师，从伊扎里斯（Izalith）的混沌中掌握了火的力量；以及太阳王和骑士之王葛温（Gwyn）获得了雷电的力量。最后那个没人见过的死者究竟获得了什么力量却无人知晓。

> 新世界的最初之火无法永远压制黑暗，一种名叫暗纹的瘟疫席卷洛德兰。

新世界的最初之火无法永远压制黑暗，一种名叫暗纹（Darksign）的瘟疫席卷洛德兰，身中黑暗诅咒的人即成为“不死人”（Undead Hollow）。与混沌生物抗衡的葛温不惜以自己为薪柴，让最初之火得以继续燃烧。同时洛德兰流传着这样的预言：总有一天，会有一个神选的不死者将成为黑暗领主，将世界带入黑暗时代（Age of Dark），创造



■ 篝火和人性是Gameplay的基本点



■ 敌对玩家用红黑色表示，随时准备取你的性命

■《黑暗之魂》的战斗完全是写实的，随时去抓敌人破绽才是活下去的诀窍

能与“最初之火”相匹敌的新火，就是玩家的使命……

游戏的世界与“死”戚戚相关，在游戏中，你也会以没有血肉的活骷髅形象出场。玩家只有在篝火旁给自己注入“人性”才能变成活的，否则只是活尸（但复活状态在死亡一次后就会失去）。游戏中场景也充满了亡者世界的气氛，到处是毫无生气的古堡、阴暗的森林和污秽的沼泽，一缕纯净的阳光是这个世界的奢侈品。游戏也缺乏其他游戏中“善恶”的明显分界，所有的NPC都是可杀死的，绝不会复活。

再黑暗的世界，如果可以轻松杀个七进七出，那也谈不上多黑暗了，于是又出现了游戏的**第二个关键字：难**。

与快餐游戏的割草化相比，《黑暗之魂》的通关路绝对是漫漫尸体堆积的长征路。“战神”系列还知道一开始让玩家披挂齐全，过了首关才剥夺装备让玩家从零开始，但《黑暗之魂》的开篇悲催到极点——你只有一个剑柄做武器，难就是难。知道这点的玩家都清楚，玩《黑暗之魂》不是请客吃饭，而是长期斗争，是一个高手步步为营，以死亡为基础堆过游戏的行动。《黑暗之魂》采用无缝地图，游戏中没有城镇，取而代之的是“篝火”，这里等于游戏的储存点，附近也往往会有各路NPC。游戏的动作系统比较写实，也就是说，其他ACT里那些快如闪电的招式，到《黑暗之魂》里都会有硬直，此时被敌人抓住破绽的话，玩家就有的苦吃。游戏中的场景也步步惊心，一个悬崖有可能是捷径，下一个路口却埋伏着杀机，都需要玩家一一以“死亡”为代价去探索。“死”在《黑暗之魂》中是家常便饭，但制作者努力将“死”变成一种教程，以“死亡”获得经验，去克服这个“难”。

PC版是先前主机版本的加强版。除了原版内容，还将增加大量的装备和新的地区。

第三个关键字：联机。本作联机方式别具一格，全部靠服务器自动匹配，并不依赖玩家的好友列表。玩家在游戏中也不能聊天，只能靠着各种行为动作意会。除了PvE，玩家也能召唤自己的PvP对手——达成某些条件后，这些对手会不请自来，躲在阴暗的地方暗算你。继承了前作《恶魔之魂》的特点，玩家在单身闯天下时，能看到其他玩家在平行世界的留言，有时是相当重要的提示，有时也可能是谎言。

睡狗

■名称：Sleeping Dogs ■类型：ACT ■制作：Square Enix London ■发行：Square Enix/Namco Bandai Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.8.24 ■撰文：上海死星战将

■市井中人潮涌动，到处闪烁着标志性的霓虹灯，经典香港警匪片和功夫片的元素在此融为一炉



■SE为本作特意拍摄的真人宣传动画，颇有香港警匪片风范



■魏深，或者可以说是李连杰和吴京的综合体

香港电影黄金时代的功夫片和警匪片，骚声海外已逾数十载，甚至影响了昆汀·塔伦蒂诺这样的鬼才导演。但正如昆汀的“杀死比尔”系列那样，西方人眼中的东方元素也是高度符号化的。Midway Chicago于2007年推出的电影改编游戏《枪神》（Stranglehold），大概算是还原了“正版小马哥+本宗吴氏暴力美学”的招牌，剩下的游戏无疑更符合西方人口味，比如《睡狗》中的卧底无间和港式黑帮文化，就带着几丝的猎奇味道。

《睡狗》是Square Enix Europe收购Activision旗下开发的GTA类游戏《真实犯罪——香港》（True Crime: Hong Kong）之后改头换面的作品。2012年2月，A社不堪为门下众多烧钱项目所累，将它与“吉他英雄”（Guitar Hero）系列一道半途废弃。好消息是急于扩张海外市场的Square Enix相中了它的潜质，游戏至此摇身一变，成了我们现在所看到的这副模样。

在《睡狗》里，你要扮演一位名唤魏深（Wei Shen）的香港警探，他隶属于香港警务处三合会局（Triad Bureau），并以卧底身份潜入臭名昭著的三合会组织新安义（Sun On Yee），从内部渗透刺探，掌握黑社会组织的犯罪证据……

大致来讲，我们对香港警匪片的印象主要由以下几点构成：扣人心弦的斗智斗勇桥段、惊险火爆的枪战飞车场面以及豪快养眼的格斗搏杀打戏，偶尔导演还会借主角来探讨道义与人性、身份认同和价值信仰的抉择等。《睡狗》的开发者很认同“香港警匪片=枪战动作片”这一观点，游戏中整合了近战格斗、打枪射击、飙车竞技以及载具战斗，甚至还糅合一些跑酷的要素在里面。考虑到本作是一款沙盒动作游戏，自然被做成“大杂烩”也就顺理成章了。《睡狗》的特色在于博采众长，United Front Games的员工大多来自业界名门，所以本作也被打下了诸多名作的“烙印”——

> 考虑到本作是一款沙盒动作游戏，自然被做成“大杂烩”也就顺理成章了。

格斗篇

Rocksteady Studios的“蝙蝠侠”系列亮点颇多，最让人过目难忘的是流畅的格斗。《睡狗》也是这样，玩家操控的魏深能自由地对敌人施展轻重攻击，系统会根据判断组合出凌厉的武术攻击动作，灵活控制出手节奏还能


■从视频片段看，本作虽不排斥枪战，但在一对多时仍推荐用凌厉的功夫招式制敌


■这样的火爆场面定是在向吴宇森致敬……


■本作对黑社会的残忍描绘无处不在，而一些邪恶的调剂品也不会少……




■骑着警用摩托车横行霸道。本作的一大卖点是开车战斗，尤其是开摩托车战斗

凭借QTE打出样子华丽、伤害高的连击招式。你还可以与环境道具或场景设施（通常均被高亮显示）互动来处决敌人，像是猛拽住敌人的头往玻璃窗上撞、一脚将敌人踢到垃圾箱中再跳上去踩实盖子。总之，你能像成龙动作电影那样，随手拈来，身边一切皆是武器，而处决敌人的途径更是丰富至极。

身手篇

魏深虽说不能飞檐走壁，但玩玩跑酷，攀爬、腾挪啥的不在话下的。很多场合下，魏深都得出没车水马龙、人流混杂的香港闹市，从中发现并追捕自己的猎物。

飙车篇

《睡狗》的开发团队中吸收了“极品飞车”系列的制作者，本作中也会展现大量飙车场面。作为GTA类产品，魏深不仅能随时劫持路人的车辆为自己代步，还可以边开车边开火。此外，他还可以从现有载具上迅疾跳到过往的行驶车辆上，类似《致命车神》（Wheelman）。

枪战篇

GTA类游戏习惯性地采用TPS战斗，《睡狗》在此基础上整合了掩体系统，魏深可以躲在掩体后暂避敌人的重火力，伺机探头反击或盲射反压制。当他单手撑跳越过掩体时，系统还会瞬间激活子弹时间。

> 魏深可以躲在掩体后暂避敌人的重火力，伺机探头反击或盲射反压制。

互动篇

魏深可以通过任务等诸多方式来提升个人实力，这表现在三方面的数值上：声誉值（Face XP）、帮派值（Triad XP）、治安值（Police XP），均对应不同的效能。

你的帮派值越高，就能解锁更加强力的武器装备与战斗技能；你的声誉值的好坏决定了NPC对待玩家的态度，一些重要角色的访问前提也与声誉值挂钩；治安值要靠玩家执行黑帮任务时避免伤及无辜而获得，同样对应有一系列的武器装备与技能的使用权限。在这之外也有惊喜，比如你可以在路边店里买到各种特色服装，它们给魏深带来诸多属性加成，比如一身古惑仔装就能让魏深的战斗表现更威猛给力。

本作在E3提供了试玩版，从试玩来看，最大的问题仍旧是动作不够流畅，这也是小规模制作组普遍存在的技术问题。

■ 春天回归的大地同样蕴藏着杀机，如果你感受到危险，那么还有更庞大的地下网络供你隐藏

地下铁最后的曙光

■名称 Metro: Last Light ■类型 FPS ■制作 4A Games ■发行 THQ ■平台 PC/PS3/X360 ■发售日 2013.1.23 ■撰文 湖南工程学院兔老师



■ 在早期宣传中，《最后的曙光》呈现的还是一片核冬天景象



■ 在最近E3的宣传里，春天已经慢慢在这片疮痍的土地上苏醒

有一枚洋人说得很赞："虽然现在的FPS业界标准似乎就是宏大的场面、漫天的爆炸和千篇一律的模型，但是叛逆者总是会出现的。"比如说来自乌克兰的4A Games推出的东欧神作《地下铁2033》，就曾精心塑造了一个在核战后的地铁与荒城中挣扎求生的冒险故事。在经历了《地下铁2033》的辉煌和THQ破产谣言的阴影后，4A总算在《地下铁——最后的曙光》上取得了实质性进展。

《最后的曙光》将我们再一次带回了斯拉夫科幻式的后核战末日世界，与大家喜闻乐见的传统西方式后核战世界不同，这个系列的世界引入了俄国神秘传说、幽灵、超自然现象与更为凶残的变异生物。在前作中，核冬天已经缓缓落幕，所以在《最后的曙光》中，我们可以看到春天逐渐返回大地，杂草开始点缀于倒塌的楼宇废墟间。不过对那些侥幸逃脱了地狱之火和核冬天蹂躏的幸存者来说，求生依旧是场艰难的战斗，他们要尽可能地拾取并利用一切的废弃物，并对遭遇的任何活物都高度警惕。

E3演示中出现的依然是前作中的"车祸王"阿尔乔姆（Artyom），他和同伴正在寻找由前军人组成的游骑兵，似乎是要向这个维护秩序的组织寻求帮助。当然，这两位也不忘沿途搜索补给品。由于是在地表附近活动，他们依然佩戴着防毒面具，并在手表上设定好了过滤罩的过期时间，还为自己的头灯充好了电，给山寨冲锋枪上好了子弹。

迎接他们的并非一场激烈的战斗，而是鲜有人见到的天气现象：雨。

然而迎接他们的并非一场激烈的战斗，而是鲜有人见到的天气现象：雨。多变的地表天气将是《最后的曙光》的新特性之一，在前作中，80%的游戏时间都在地下度过，而《最后的曙光》的地表冒险将会占据全程的40%，多变的天气对塑造氛围和关卡设计都有助益。

在狂风呼啸中，变异生物群纷纷奔逃，并未与主角冲突。所以主角一行来到了一座四处散落着尸骸的建筑废墟中，两人开始尽情Loot。先是防毒面具的小惊喜，后是双管霰弹枪的大礼包，还附赠一个变异生物，让主角在地上乐颠颠地滚了又滚。摆脱了袭击的主角惊魂未定，又遭遇一架坠毁的飞机，并用闪回的方式在飞机机组与乘客的视角下回顾了核战爆发的



双筒霰弹枪有最强的爆发伤害力，狭窄地形下尤其展现威力



地面上不是一成不变，恶劣天气的影响将会在游戏中体现

"地下铁"系列的特色之一就是低级武器也有其不可替代的作用，射速快的土制冲锋枪在对抗大群变异生物时就比AK好用

场景——电磁脉冲的突然爆发让两名飞行员陷入莫名惊恐之中，飞机失去了控制，迎着腾空而起的蘑菇云一头扎向了地表的火海。这一部分的内容，我们都曾在《地下铁2033》中体验过。

又一次狂喜的Loot过后，接下来的内容则是一次大混战——一大票变异体来袭，将两人团团包围。二人组且战且退，逐渐深入一座建筑的底部，并试图用燃烧瓶阻止变异生物的围攻。就在二人看起来陷入绝境的时刻，老套路的剧情终于出现了——一队装备精良的战士及时出现，用喷火器击退了来袭的怪物，他们似乎恰好就是阿尔乔姆等人要寻找的游骑兵。

从整个演示看来，《最后的曙光》继承了前作的恐怖求生路线，并试图将前作中的优点发扬光大。至于有哪些系统会得到改进，首先值得一提的就是前作中出现的枪械配件系统。武器可能会有各种瞄准具、加长枪管、消音器、枪托之类的配件，每个配件都会改变武器的效能，但不是配件最多的武器就一定效果最好，比如用带瞄准具的左轮近战时感觉便很不顺手。《最后的曙光》还将对原有的枪械配件系统和交易系统进行改进，也许我们会在看到挂着刺刀的左轮手枪出现——不双持刺刀左轮跟变异生物们豪迈地来一发么！

还有一个很重要的改进就是敌人的AI。前作的潜行战斗之所以大受好评，是与优秀的敌人AI分不开的。上面这句话看上去很无厘头，但事实上，为了在游戏中用潜行的方式战斗，玩家必须能够了解AI的行为模式，换句话说，AI的行为模式必须是可预测和可判断的。比如说，单个的敌人会被较小的响动所吸引，这样玩家就可以故意制造较小的响动来诱杀落单的家伙。从这个角度看，前作的AI确实十分优秀，但仍然有不足之处——他们对一些怪异的玩家行为会无所适从，比如来自头顶或墙后的袭击。

这也意味着更多的剧情、更多的补给，还有可能是……更有趣的大规模室内战斗。

最后一点则是更加庞大的地铁站。在《地下铁2033》小说中，我们曾听到过旁人描述的地铁攻防战：变异生物从顶部突入，人类守卫者依托掩体一路退守，最后整个车站的上层失去控制。制作组声称会有更多的地铁站出现在《最后的曙光》中，这也意味着更多的剧情、更多的补给，还有可能是……更有趣的大规模室内战斗。

■游戏Demo后期的打斗场面融合了Max Payne式的爽快和“刺客信条”系列的艺术化表现手法，科幻但不离奇。育碧并没有详细说明游戏的发售日和对应的平台。在全新的AnvilNext引擎的渲染下，整个游戏的画面效果可圈可点。但育碧表示，这是一款面向次世代主机平台的游戏，因此画面效果的某些方面显然强过本世代，物理特效与实时天气效果也令人赞叹。也许到明年E3我们才能知道更多有用的细节

监守者

■名称：Watch Dogs ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：TBA ■撰文：山东科曼奇复兴计划


■这么个相貌平平的少年，就可以轻松控制整个城市的电子网络


■多平台互动允许你一边玩游戏，一边用平板查看地图和情报


■近身格斗充分利用了环境，但格斗不是唯一的玩法


今年育碧软件E3发布会的亮点，显然是留到了最后的。那位英语总是说得不算很溜的CEO Yves Guillemot在发布会貌似要结束时，突然走出来宣布：嘿，我要给你们看一个我们已经藏了两年的项目……这次不是任何续作，而是一款最新的沙盘式动作游戏《监守者》。

故事的灵感来源于一场大停电。在游戏概念视频中，提到了2003年8月14日纽约市及周边地区经历的一场重大的停电事故。事故波及35万人，有11人因此丧生。造成这次事故的原因，仅仅是一个在国家电网工作的小人物，愤怒地在中央控制室的电脑里植入了一个小小的病毒，导致电力系统过载。

如今，电脑系统无处不在，大到市政电力、交通管理，小到我们的个人电脑和手机，这些智能计算机又被一个庞大的互联网相互连接着。但操控互联网的人又是谁呢？制造这些系统的公司（你会想到乔帮主），可以轻松地通过网络获取你的个人信息，同时借由这些电子产品对你的主观意识造成影响。在《监守者》的背景中，整个城市被叫做CtOS的中央网络系统连接。一切都被互联，互联就是力量。

《监守者》的题材不算新颖，但肯定是流行的，它总比那些“机器人统治人类”或“邪恶国家企图征全世界”的老套剧情更令人感同身受。当然更直接的亮点在于这是一款沙盘游戏。育碧斩钉截铁地告诉玩家，《监守者》将突破当今自由世界游戏中的诸多限制，玩家将有能力控制整个城市。明摆着，游戏的野心是突破GTA奠定的沙盘游戏模式。

《监守者》将突破当今自由世界游戏中的诸多限制，玩家将有能力控制整个城市。

游戏的主角是个黑客。这个叫Aiden Pearce的青年可谓是现实版的尼奥。虽然他没有《黑客帝国》中那么多上天入地的技能，但能够仅凭一部手机就轻松黑掉CtOS的功夫也足够让无数黑客望尘莫及。好在这个青年心地善良，打算利用自己逆天的黑客技能除恶扬善，打击城市中的黑恶势力。

在展会公布的游戏实际演示中，玩家扮演的Aiden要除掉一个叫做Joseph DeMarco的黑帮大佬。从对白中我们也能猜到，Joseph以及背后的组织也想除掉Aiden。Aiden决定前往Joseph名下的一家俱乐部做调查。调查完全利用到了城市的各种网络——主角通过城市的



■ Hack菜单，城市的地铁、公交、红绿灯和无线网络都是可以下手的对象



■ 轻轻一挥手机就能知道某人的所有个人信息，不愧是一种全新的互动方式

■ 游戏的开放世界设定在伊利诺斯州的芝加哥，城市面貌并不总是呈现为无尽黑夜，明媚阳光下新的图像引擎表现更好

监控摄像头确认了Aiden所乘坐车辆的行踪，然后游戏开始进入了类似GTA的沙盘模式。Aiden需要混入这家俱乐部与自己的线人接头，了解情况并获得武器。

在大门口，他随手掏出手机，视野中的所有人立刻被一个类似于Wi-Fi信号的标志标记，表示他们携带有电子产品（当然就是手机了）。然后Aiden轻松屏蔽掉了在场所有人的手机信号，趁乱混进俱乐部。与线人接头后，他又掏出了自己的万能手机，窃听在场工作人员的电话，确认自己的行踪已经被发现，此时Joseph正带着一票人马赶往俱乐部。显然，这个主意糟透了，因为主角在一套霸气的QTE战斗后金蝉脱壳，溜到俱乐部附近的十字路口，用自己的万能手机“黑”掉了红绿灯，用一场壮观的连环车祸消灭了这位大佬近一半的喽啰，然后利用Max Payne似的身手解决了另一半。最终Aiden一枪崩了Joseph，劫持了一辆轿车扬长而去。

尽管经过了长期的策划和制作，但本作从演示上来看还是一个概念性质的产物。游戏中的QTE和“子弹时间”效果均没有明显的屏幕提示，也没有交代这些元素是固定脚本还是玩家可控。更重要的是，游戏的沙盘属性能否给予玩家真正的自由度还令人怀疑，从当前游戏的演示来看整个任务的线性特点很强，更接近育碧擅长的“细胞分裂”模式，而非GTA模式。玩家似乎没有什么选择的余地，沙盘很有可能徒有其表。当然，更可怕的情况是，如果自由度过高，结合主角逆天的黑客技能，会不会出现某些无聊玩家“黑遍全城”，制造连环车祸，而将精心设计的主线剧情抛在脑后的情景。从以往的经验来看，沙盘游戏的确很吸引眼球，但是对自由度的拿捏好坏往往决定一款游戏是神作还是雷作。

游戏的战斗使用了近年来十分流行的掩体设定，同时融合了成熟的镜头手法与场景互动。

但不论无论如何，它看起来还是挺有诚意的。游戏中的AI看起来恰到好处，路人的动作十分协调，交互界面也十分舒服，所有的黑客技能都有详细的动画演示说明其效果。更重要的是，相比于以火爆著称的GTA系列，本作的整体风格带来流行的文艺范味道。无论是开始时的一张张监控照片拼成的车辆和街道，还是寻找窃听目标时的电子化效果以及游戏结尾数字点阵化表现的城市，都极具震撼效果。P

大剑作为系列“遗产”，种种特性都被保护得很好，比如突进技

鬼泣

名称：DmC: Devil May Cry　类型：ACT　制作：Ninja Theory　发行：CAPCOM　平台：PC/PS3/X360　发售日：2013.1.15　撰文：晶合实验室 Oracle



这个女子名叫Kat，是但丁身旁的辅助角色



大斧替代了经典的拳套，成为高伤的代名词



在空中依然能发动类似“升龙”的招式

相比之前的视频和资料，新《鬼泣》最大的进展是在E3公布了一个完整的Demo，开发度很高，与正式版应该已经非常接近。主角造型和打击手感什么的之前已经抱怨过很多次了，木已成舟，再抓着不放也没啥意思。倘若细细品味这个Demo，还可以发现不少亮点，Ninja Theory毕竟还是有不少想法在里头的。

负责演示Demo的玩家水平非常不错，非常详细地演示了每种武器和招式，让我们首次对招式性能有了直观的了解。

传统的大剑性能最为均衡，速度快，硬直小，但对一些有特殊防护的怪物无可奈何。作为仅存的经典武器，大剑对系列特色的还原也是最忠实的，从基础Combo到跳空追击、下劈，乃至突进技之后紧随的CC连技，都延续了系列前几作的特性。而作为这一代新加入的武器，蓝色镰刀和红色巨斧则充满了欧美动作游戏风格。镰刀攻击范围很大，甚至可以将多名敌人一并挑空进行持续追击。但那像风车一样华丽的旋转攻击很难不让人想起《黑暗血统》里的大镰刀。巨斧又糙又硬，威力惊人，硬直巨大。但这样一个标准的重型武器在游戏里居然常被用作远程投掷攻击，也算是打破常规思路了。至于在先前的视频里抢眼不少的鞭子，严格意义上并不能算武器，多用来辅助战斗，例如本次Demo增加了把敌人拉过来一脚踢飞，进而对远处敌人造成伤害的招式。鞭子在游戏里的最大作用还是与各种场景元素互动，但丁常会借助鞭子来到达特定区域，与《鬼泣4》里Nero的鬼手有异曲同工之妙。

整个动作系统大换血，多数是保留了之前的演出效果，但动作核心已经大相径庭。

从这次的Demo里，我们同样可以窥得动作系统的大致面貌。可以说，改动非常大，和前几作比起来，用“貌合神离”来形容并不为过。

Ninja Theory还给动作系统增加了不少新设定，此前骗术师职业才能用的空中Dash成为标配技能，此外还增加了空中闪避，总之一个词，就是便利。当但丁在被怪物击中前的一瞬间闪避还会产生特殊效果，这种瞬时技巧很像4代里Nero的“鬼步”。但后者的表现出来的高速无硬直效果和前者的“子弹时间”却截然相反，方方面面，体现出日系和美系动作游戏的鲜明差异。

黑暗血统 II

■名称：Darksiders II ■类型：ACT ■制作：Vigil Games ■发行：THQ ■平台：PC/PS3/X360/Wii U ■发售日：2012.8.24 ■撰文：上海死星战将



■“屠戮者”型Death，完全是一个狂暴战士



■ CG预告片：Death与他的坐骑——“绝望”



■本作的画风一如既往地犀利和与众不同

当“战神”遇到了“塞尔达传说”，玩家智慧恰如其分地点明了《黑暗血统》这款黑马游戏的主打卖点，现在它的续作《黑暗血统 II》来了。

《黑暗血统 II》与前作的第一大区别当属它启用了全新的主角：Death，天启四骑士的首领，亦即War的兄弟。我们知道，War的战斗风格可以用“横冲直撞”“简单粗暴”来形容，冷峻、沉默寡言的个性给人一种不可接近的感觉。Death恰恰相反，他钟情用灵巧迅捷的身手闪避来自战场的各种伤害，并出奇不意地予敌以痛击，此外，Death还颇富于幽默细胞，游戏中你会时不时地听到从他嘴里蹦出一两句嘲讽之语哟！

当然啦，光靠这些显然不足以让老玩家继续买账，对此，Vigil Games的安排是继续强化RPG元素。这套RPG系统的运作原理是：通过杀敌Death能赚取经验点，待其蓄积到一定程度后，Death就可以令自身升级，对应一系列的基础属性值强化，尤为重要的是，每升一级Death都会被赠予一个技能点，用于解锁技能树上的各种技能。比如，死者军团（Exhume），召唤一队骷髅战士给Death当打手；夺命狂鸦（Murder），让Death瞬间变出大群乌鸦，令敌人受到伤害并无法集中注意力来防备突袭。绝大多数技能都有3个级别，换句话讲，你可以对特定一种技能持续砸点以强化它。

> 本作的世界被划分成4块不同领域，各对应一个中心城镇，那儿通常聚集有大量中立NPC。

Death的两套技能树分别被称作“末日使者”（Harbinger）和“恶灵法师”（Necromancer）。简单来说就是两条发展路线，末日使者是战士流，恶灵法师是法师流，当然你也可以两者兼备，平衡发展。技能树上的技能大都存在分支式的相互依存的关系，你得先学前面的技能才可以访问后面的。

为突出本作的RPG色彩，每个敌人头顶还会实时悬浮显示一个HP血条，玩家的攻击输出以及自身承受的伤害也会在屏幕上用各种跳动的数字动态展现。当然，既然喊着RPG的口号，那么一个足够强大的道具系统怎么能少呢？本作中玩家通过杀敌得到道具、装备以及金币，道具、装备严格遵循RPG里常见的品质、颜色区分，一旦穿戴到身上后会立即地在外型上有所表现。

反恐精英全球攻势

■名称 Counter-Strike: Global Offensive ■类型 FPS ■制作 Valve Software ■发行 Valve Software ■平台 PC/PS3/X360 ■发售日 2012.8.21 ■撰文 湖北于进之

■ dust2_se去掉了迷雾，增大了视距，更适合比赛使用



■ 击杀回放跟电影的特写镜头似的，倍儿带感！



■ MOD一直是Valve游戏里不可或缺的元素

备受瞩目的“反恐精英”系列新作《反恐精英——全球攻势》近期Beta Key的发放极为频繁，升级也是每天都有。经过阀门和全体玩家的努力，目前的游戏已经接近成熟，而且零售价只有15美元。

E3上的版本相比之前有了大幅度进化。首先是，信息系统全面本地化。

CSGO对中文用户照顾有加，计分板上不仅标注了地图的中文译名，游戏模式、比赛信息等也做到了100%简体化。相比CS 1.6里的“匪徒取得胜利”，相信更符合汉语语序的“匪徒获胜”会让玩家更加舒服。玩家的报点语音和战术信息等本地化也比较贴切，没有之前CS里僵硬的翻译感。

另外值得注意的是取消Steam-works。目前尚不清楚CSGO是否已完全取消跨平台，但从之前公布的主机版录像里可以看出Valve这么做的原因：录像里，一位拿着MP7的玩家打完整整两梭子子弹，都没能伤到一个专家级BoT，墙上的弹孔倒是很标准地排成直线。由于缺失鼠标加速等可自定义的输入参数，若不加入辅助瞄准，相信大家都可以想象到主机与PC互联的惨状。但若加入辅助瞄准，显然又与CSGO的核心向路线相悖。取消跨平台联机的影响究竟如何，各位就见仁见智吧！

影响本作历史地位的因素肯定是电竞。从联机去掉ping值这一点来看，数据处理还是有保障的。

CSGO每次更新都会有游戏内容上的调整，比如改进击杀回放、加入dust2地图的比赛版——de_dust2_se、添加方便的战队系统等。Valve在努力使CS更符合时代潮流的同时不忘保持其专业本质，此举的确值得称道。在高密度的升级频率下，目前的起源引擎版本号已经为49XX，马上就要迈入5时代，回想当年《起源》发售时18XX的版本号，不禁让人肃然起敬！这些改进也包括地图细节。Aztec里长满青苔的破败古城给人强烈的代入感。如果玩家嫌不够，还可以自由修改枪皮、人皮以及地图等内容。目前gamabanana.com上已经有大把的CSGO专属皮肤和地图下载，相信它在MOD丰富性上不会输于CSS和CS 1.6。CSGO目前看起来已经相当完善，但影响本作历史地位的因素肯定是电竞。仅从联机去掉ping值这一点来看，想必数据的处理效率还是有保障的。

■警车排成一字长蛇封路，同样桥段我们在NFS9里经常见到

极品飞车最高通缉

■名称：Need for Speed: Most Wanted ■类型：RAC ■制作：Criterion Games ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.30 ■撰文：晶合实验室 Oracle


■本作的UI是非常紧凑的，也取消了图形化的时速表



■速度墙界面。速度墙是玩家与好友之间的枢纽


■画面干净明亮，一扫NFS9那昏黄的风格



从7年前的《极品飞车——最高通缉》，到今年的同名续作，NFS系列几乎见证了本世代主机的整个历程。也不知EA是否有意而为之，2005年的《最高通缉》是NFS系列迈入本世代的第一款作品，而今年的这一作则很有可能是这个系列在本世代的最后一款作品，两者连标题都一模一样，更是平添了一丝戏剧性。

鉴于NFS特殊的命名规则（已有不止一款游戏与以往的作品同名），我们通常把2005年的《最高通缉》称为NFS9，而将本次E3公布的新作称为NFS17（国内约定俗成，事实上是第19作）。NFS9是本世代风评最高的一款“极品飞车”，原因不外乎这款游戏将街头赛车和与警察斗智斗勇的过程巧妙地表现了出来。无论是生涯模式，还是挑战任务，完成既定目标，甩掉尾随的警车，最终突围脱险的快感都让人欲罢不能。随后的几部作品在这方面一直没能做到如此出彩。

在NFS17中，我们终于又看到了熟悉的警匪追逐，这也是E3演示视频的主要内容。得益于Criterion Games的《火爆狂飙——天堂》的经验，本作的地图自由度更高。当前方有警车堵路时，我们可以驶上旁边的天桥，从警车上方疾驰而过，显示出更加立体的场景空间，当玩家进行空中飞跃时，游戏还给出了很酷的特写镜头，这点也与当年的《最高通缉》一脉相承，此外摧毁警车、通过破坏来增加政府开支等元素也都悉数回归。但本作远不止“继承”这么简单。在强大的网络支持下，所谓的“最高通缉”不仅仅是警察通缉你，更多地还体现在玩家对你的“通缉”上。2010年的《热力追踪》开创的Autolog联机模式如今已成为NFS系列标配，经过两年发展这个系统已非常成熟，如今开发权重回Criterion Games，自然要在这个他们一手创造的联机模式上精益求精。除了加入Autolog标志性的设定——速度墙（SpeedWall），还有更加符合这个标题精髓的“最高通缉”排行榜。

> 本作除了加入Autolog标志性的设定——速度墙，还有“最高通缉”排行榜。

本作的城市地图虽有很高的开放度，其实内置了很多条赛道，然而又不同于NFS9那样的封闭赛道，而是和《火爆狂飙》十分相像，完全开放，有始有终，路线规划可由玩家自己发挥。

神界原罪

■名称：Divinity: Original Sin ■类型：RPG ■制作：Larian Studios ■发行：Larian Studios ■平台：PC ■发售日：2013 ■撰文：天津半神巫妖



■《原罪》还向玩家提供编辑器！玩家可以像是在《无冬之夜》和《上古卷轴》中那样制作自己的冒险包上传到网络共享

《神界——原罪》是一款回归本源的制作。这个比利时工作室Larian Studios创造的系列在绕了一大圈后风格又回到了原点，用制作人David Walgrave的话说："我们偷了我们10岁时的点子。"

因为2009年的《神界Ⅱ——龙裔》步子迈得太大，带来了很多技术和设计上的问题，续作抛弃了第三人称动作体验，回归到了最像是2002年《神界》最代的样子。这种老式的角色扮演游戏完全像是上世纪90年代《博德之门》《辐射》的遗风，玩家游戏时采用第三人称上帝视角，对话、战斗方式也和当时的角色扮演游戏十分相似。比如在游戏过程中，玩家同队友的对话将影响很多事，甚至会导致大家分道扬镳。而合理安排好队友们的角色和任务也很关键，例如你可以让一名队友负责侦察而另一名队友去搜集宝藏。

虽然十分复古，但这种回归并非不可理解，它实际上是《神界》的一部前传。《原罪》支持4位玩家联机作战，可选的角色是男女两名主角和两名雇佣兵。

神界巨龙指挥官

■名称：Divinity: Dragon Commander ■类型：RPG/RTS ■制作：Larian Studios ■发行：Larian Studios ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：天津半神巫妖

"神界"系列一直是德系RPG的代表，这款最初由Larian Studios于2002年推出第一款作品的系列游戏拥有庞大的世界观和优秀RPG该具备的所有要素。2009年的续作更是因为可以骑龙而受到好评。为了巩固游戏世界观，Larian Studios自从2010年第三季度就开始，就宣布制作这款同一世界观下的角色扮演+即时战略游戏——《神界——巨龙指挥官》。游戏中的魔法和科技全部基于"神界"的世界观，有六大势力：精灵、矮人、小恶魔、不死生物、蜥蜴和人类。玩家扮演的是一位自己的国王父亲被叛军谋杀的龙骑士。

在本届E3展上，Larian为我们更加细致地展示了游戏的具体玩法。同大部分RTS一样，游戏的大地图分为了不同的领地，玩家将有机会建造军队并且扩张地盘。游戏的战斗部分融合即时战略和动作游戏的成分。玩家实际扮演的是一位龙骑士，也就是有能力将自己变身成巨龙的骑士，然后建造基地、建立军队，并且带兵作战。在战争开始后，玩家也可以亲自上阵，飞翔于天空用龙息攻击敌人。



■玩家在游戏中获得技能点后，不仅可以用来升级军队，还可以为自己的巨龙更换装甲和部件

南方公园真理之杖

■名称：South Park: The Stick of Truth ■类型：RPG ■制作：Obsidian Entertainment ■发行：THQ ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.5 ■撰文：天津半神巫妖

■《南方公园——真理之杖》是本届E3少有的3A级别的角色扮演大制作，场外的广告也很下血本



今年E3展出的RPG其实并不多，所以黑曜石带来的《南方公园——真理之杖》让我们眼前一亮。E3上的试玩版则我们展示了游戏与动画片的很多不同和进化，比如玩家可以自定义新小孩的外貌。按照游戏设计师Matt MacLean的叙述，玩家在"南方公园"冒险的一开始先需要交朋友，比如一棵大树前正在玩耍的几个小孩。这并不像那些简单的影视改编游戏一样对其中角色的模拟只是浮于表面，而是要融进南方公园的生活里去。

E3视频中还为我们展示了在一个地下墓穴的战斗场景，玩家的主要敌人包括了吸血鬼等不死生物。玩家需要先打败5个杂兵才能对付吸血鬼领主，战斗的过程不仅仅是战斗，其中细节上还融合了大量的黑色幽默元素，符合动画片的一贯恶搞风格，比如打败吸血鬼的利器不是大蒜而是番茄汁，火球术其实是一个点着了的网球，而驱散魔法的咒语竟然是"FxxK U"……忠实原著加上RPG大家参与制作，《真理之杖》具备了成功的要素，而具有联机对战和两人合作模式又让游戏具有很强的生命力。

乐高蝙蝠侠2

■名称：LEGO Batman 2: DC Super Heroes ■类型：ACT ■制作：TT Games ■发行：Warner Bros. Interactive Entertainment ■平台：3DS/DS/PC/PS3/PSV/Wii/X360 ■发售日：2012.6.19 ■撰文：天津半神巫妖



■游戏仍主打幽默诙谐风，战斗不是卖点，卖萌才是

也许是受到了电影《复仇者联盟》的刺激和启发，华纳娱乐决心在乐高的世界里把正义联盟集体亮相一回。本作虽是《乐高蝙蝠侠》的续作，但收录其中的英雄大爆发，游戏是开放式的，集合了超人、蝙蝠侠、绿灯侠、神奇女侠等正义联盟里最强大的人物，一同在蝙蝠侠的歌谭市对抗小丑和超人的宿敌卢瑟（Lex Luthor），可以操纵的角色将创纪录地达到50名之多。

乐高的动作游戏从来不忽视剧情的塑造，在E3的视频中，我们得知剧情是这样的：小丑准备在歌谭市“年度第一人”庆典仪式上捣乱，为此他纠集了毒藤女、谜语人、企鹅人和卢瑟前来帮忙，蝙蝠侠则集合了正义联盟的强大阵容作为回应。粗看上去，这是一个头绪众多的大乱斗游戏，但是这款其实颇有可玩之处，比如开放式地图、分屏的双人合作模式，登陆Wii平台也让游戏适合家庭成员之间合作破关。

告别了乐高游戏的“默片时代”，TT Games为这款游戏带来了全程语音，这也是第一款出现配音的乐高游戏。

乐高魔戒游戏版

■名称：LEGO The Lord of the Rings: The Video Game ■类型：ACT ■制作：TT Games ■发行：Warner Bros. Interactive Entertainment ■平台：3DS/DS/PC/PS3/PSV/Wii/X360 ■发售日：2012.10.11 ■撰文：天津半神巫妖

乐高曾于去年12月推出了为彼得·杰克逊的电影《霍比特人》预热的《乐高魔戒》主题玩具，因此在本届E3展上，他们又发布基于《魔戒三部曲》电影的《乐高魔戒游戏版》也顺理成章了。这款游戏同《乐高蝙蝠侠2》一样，采取了开放式沙盘世界设计，风格上延续了乐高题材一贯的恶搞作风，当然其中的对白和场面并非没有来历，同样取材于我们熟悉的电影情节。这款游戏也是在《乐高蝙蝠侠2》之后第二款采用了配音的乐高游戏。因此我们也可以认为，未来的乐高游戏都将采用这个模式。

E3上，御用小组TT Games透露，游戏的结构分为3章，以对应三部曲电影。玩家将有机会操纵电影中几乎所有的正面人物来进行各个任务。从法师到弓箭手再到矮人武士，不同的战役玩家将有机会选择不同人物来进行，也可以通过体感和联网与朋友一同合作奋战。虽然游戏是开放式的，但是每一个章节的情节和发生地则是线性的。游戏仍是动作冒险题材，但也包含一些角色扮演的元素，比如魔戒远征队的队员们可以升级自己的装备。



■游戏主题避开了原作及电影中的黑暗元素，将注意力放在了队员之间的插科打诨和斗嘴上

荒芜星球

■名称：Lifeless Planet ■类型：ACT ■制作：LMG ■发行：LMG ■平台：PC ■发售日：2012 ■撰文：天津半神巫妖



■不管怎么样，在广阔的荒芜开阔地带探险会让你找到一丝《辐射》的感觉

《荒芜星球》将视角聚焦于冷战时期的美苏太空争霸，是近些年少见的剧情设计。玩家是一名到外太空探索，寻找类似地球、适宜人类生存的星球的宇航员。但降落之后不久就发生了队友失踪等等怪事，而在这个人类本来未曾到过的星球上竟然有一座废弃的苏联实验室。因此，在E3的视频中，我们看到主角利用自己的机械手臂和动力宇航服在荒芜的世界里探索，他必须解开这些谜团。

游戏大部分时间里，玩家是在跑跑跳跳中度过的，只有宇航服的机械手臂是你唯一的帮手。玩家可以用机械手臂提起重物，解决谜题。打开爪子模式可以切换到第一人称，让玩家更容易地面对难题。游戏的大部分谜题比较简单，前期主要靠推拉某些物体就可以解决。当然，随着游戏的深入，尤其是进入苏联废弃的实验室后，可以预料玩家会遇到更加复杂、困难的谜题和敌人。

也许是受到神电影《钢铁苍穹》的影响，将一个已经消亡已久的敌人从过去找回来成为一种独特的魅力，这次在《荒芜星球》里轮到前苏联了……

福尔摩斯的遗嘱

■名称：The Testament of Sherlock Holmes ■类型：AVG ■制作：Frogwares ■发行：Focus Home Interactive ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.9.11 ■撰文：天津半神巫妖


■Frogwares利用3D引擎拓展了很多游戏性，比如这个动作场面已经与《黑色洛城》类似了

专注于"福尔摩斯"探案系列游戏的Frogwares工作室已经是第二次将《福尔摩斯的遗嘱》带到E3了。本作相对系列以往作品做了很多创新，比如一改大部分冒险游戏场景切换的模式，采取了开放世界的设计。玩家将操纵大侦探福尔摩斯和他的助手华生自由地在伦敦各处冒险，我们不期望它会变成一款维多利亚时期的《黑色洛城》，希望能够因此带来更多的支线和剧情就够了。

从视频上看，游戏可以在第一人称和第三人称之间互相切换，这有助于搜集证据和观察周围大环境。Frogwares的主创也在E3期间谈到了游戏的制作理念。他们认为，互联网的出现让过去那种追求高难度谜题的做法过时了，现在的游戏追求的是简易通关，而再不是让玩家卡在一个地方几个小时，然后不得不求助于攻略。因此在《福尔摩斯的遗嘱》中，如果玩家面对一个谜题太久没有找到解决之道，便可以求助"福尔摩斯的第六感"这个类似超能力的设定，它会显示出你需要注意的线索，不过为了避免你频频开挂，这个能力甚至还有冷却时间。

范海辛的奇妙冒险

■名称：The Incredible Adventures of Van Helsing ■类型：ARPG ■制作：Neocore Games ■发行：Neocore Games ■平台：PC/X360 ■发售日：2012 ■撰文：天津半神巫妖

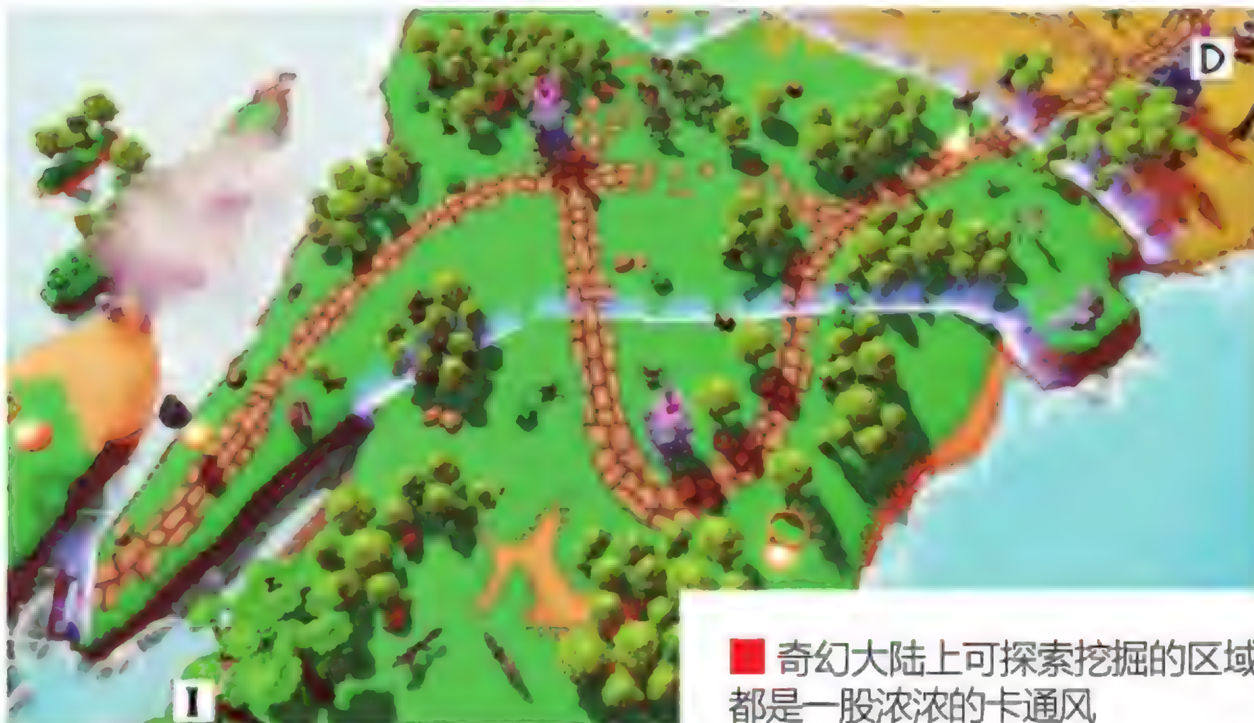
经过了诸如《泰坦之旅》等一批"暗黑"模仿之作的浪潮后，近些年"暗黑"类的ARPG数量有减少的趋势。但是减少不等于没有，Neocore Games在本届E3就为我们带来了一款"暗黑"风格加吸血鬼猎人题材的此类游戏。

游戏剧情主要基于Bram Stoker的传世经典小说《德古拉伯爵》，同前几年的休·杰克曼与凯特·贝金赛尔主演的同名电影一样，游戏有着浓郁的哥特风，融合了魔法与科技，美女与怪物。本作将会提供给玩家紧张刺激的屠魔之旅、印象深刻的游戏角色以及史诗般的剧情。从E3视频上，大多数玩家的第一印象就是"太像暗黑"了，其实这也不是一件坏事。如果能有一款"暗黑"品牌外的经典ARPG问世当然是一件好事。视频中，主角范海辛的武器包括了一把长剑、一把火器以及炼金术魔法。很显然这三者对应了3条不同的技能树。也就是说，游戏里没有职业，因为你的职业就是范海辛！但却至少有3种人物的发展方向。玩家会有同伴，视频中的同伴是一个叫做Katerina的大美女，但可惜她是个鬼魂……


■本作支持多人模式，最多可4人联机，想必这将是这种"暗黑"类游戏的重点游戏方式

矮人游戏

■名称：A Game of Dwarves ■类型：SLG ■制作：Zeal Game Studios ■发行：Paradox Interactive ■平台：PC/PSN ■发售日：2012 ■撰文：天津半神巫妖


■奇幻大陆上可探索挖掘的区域都是一股浓浓的卡通风

《矮人游戏》讲述了一名矮人王子为了夺回属于自己的领土，走遍整个奇幻大陆，探访地下遗迹，直至挖掘出"大战役"的秘密的故事。

游戏的结构和一般的策略游戏相同，玩家开始有一个矮人据点，然后通过矮人工人们四处挖掘，不断扩大。在扩张的过程中要做好准备同地下世界的各种危险生物作战。游戏是标准的探索→建造→扩张模式，通过在大地图上探索，寻找可以"挖掘"的点，然后一直挖下去，开始建立地下据点。最后在地下进行扩张、战斗。因此，"挖掘"一词也成为游戏的主要卖点。当然，游戏同样提供了各种技能点以供升级你的据点和士兵，获取资源然后带兵打仗则融合了RTS游戏的要素。

游戏风格采用了卡通风，E3的视频预告片也采用了"睡前故事"这个标题，可见游戏采用的是轻松、诙谐的风格。从《兽人必须死！》等近年来的小型制作来看，只要沾"策略"二字，必然要采用卡通风格，这在某种程度上可能是为了在低年龄层玩家里吸引策略游戏用户。

合金装备崛起复仇

■名称：Metal Gear Rising: Revengeance ■类型：ACT ■制作：PlatinumGames ■发行：Konami ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：江苏防弹手柄



■游戏将补完雷电从MGS2结尾以来的故事，包括他如何营救Olga的女儿，以及如何被改造成了生化忍者的模样儿

连续两年光临E3，结果却没有展示任何实质性内容的《合金装备——复仇》，终于在本届展会上公布了试玩。这个副标题为《复仇》的动作游戏，将会以何种方式体现其标榜的“高速闪电动作风”呢？

Demo给人的感受，更接近MGS4背景下的“忍龙”。以生化机械忍者面目示人的雷电（Raiden）将用高速而且流畅的动作，将PMC士兵、女娃特种兵以及“月光”（4代出现的步兵支援型Metal Gear）全部战翻。之前在E3预告片中演示的小太刀切西瓜的神技，在游戏中对应的子系统名为“刀刃模式”（Blade Mode），激活后画面会推进到主角的手臂位置，在子弹时间中用RS摇杆控制刀刃的挥动方向。如果你能找准对方的弱点，并且以合适的角度和力道“切入”，就能在数刀之后将对方大卸八块，免去了一招一式慢慢磨血的痛苦。

作为一款外传作品，《复仇》并非与MGS系列的经典玩法毫无关系。游戏中存在大量的潜行暗杀任务，并且在惊动敌人之后依然能看到敌人脑袋上方冒出来的颇有喜感的感叹号。

黑暗之眼恶魔标识

■名称：The Dark Eye: Demonicon ■类型：ARPG ■制作：Noumena Studios ■发行：Kalypso Media ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：晶合实验室MerlinPinkst

德国的角色扮演游戏虽没能取得特别辉煌的成绩，但在世界游戏舞台上也占有一席之地。脱胎于“黑暗之眼”设定的角色扮演游戏近年来也取得了很大成功。这款《黑暗之眼——恶魔标识》某种程度上是德国人的又一次突破：开始制作时它采用类似“暗黑”系列的视角，如今已经多次修改设计，变成了一款和《龙歌》类似的第三人称APRG。当然相比《龙歌》，本作会以动作成分为主，战斗讲究速度和爽快感，玩家攻击敌人后，会从他们身上收集类似魂的蓝色光球，蓝色光球会充满屏幕左下角的状态槽，以便让玩家释放终结技。此外，本作不仅可以近战，还可以向远处敌人投掷匕首，或干脆用轻魔法作战。因此《恶魔标识》是一款带有RPG元素的动作游戏，而不会成为特别硬核的老派RPG。

这款游戏在E3上带来了首个预告片和Gameplay。预告片完全采用CG制作，精致的人物和宏大的场景让人对这款名气不大的游戏不敢小看。当然在多次更改设计后，游戏的发售日也屡次拖延，E3预告片末尾标注的发售日是明年夏天。



■游戏场景是封闭和线性的，打光一个场面里的敌人才能继续向前，战斗节奏十分快速

外星蜘蛛

■名称：Alien Spidy ■类型：ACT ■制作：Enigma ■发行：Kalypso Media ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.8 ■撰文：天津 半神巫妖



■游戏的关卡设计颇具特点，玩家可以通过左右摇杆控制蜘蛛本体和蛛网射击

这部叫做《外星蜘蛛》的独立游戏很容易让我们想起《地狱边境》（Limbo）等横版过关游戏，从剪影风格的画面来说，也是这样，当然它似乎没有《地狱边境》那样一路风格化到底。

游戏中，玩家要控制一只外形蜘蛛横行整个关卡展开冒险。由于它是一款一击必杀游戏，因此玩家需要时刻警惕前方突如其来的危险，遇到各种不同的险境，需要玩家的第一反应要快、要准。游戏中，外星蜘蛛可以利用它的蜘蛛网做一切事情：避开危险地段、飞越过水塘等。如果玩家使用手柄，那么左右摇杆将会分别对应不同的功能：左侧控制蜘蛛本身，右侧摇杆则负责射出蛛网、攀爬和摇荡。

游戏的场景虽然风格化，但绝不枯燥。从水下到洞穴再到山峦，场景的转换十分丰富，视觉效果也很惊人。玩家需要在这种颇具老式横版游戏风格的挑战中磨练自己、收集各种隐藏的宝藏。开发商声称游戏场景巨大，有70层可以探索，300种宝藏可以收集。

武装突袭Ⅲ

■名称：Arma Ⅲ ■类型：FPS ■制作：Bohemia Interactive ■发行：Bohemia Interactive ■平台：PC ■发售日：2012 ■撰文：江苏 防弹手柄


■正式版中将附赠完整的MOD制作工具和官方任务编辑器，让游戏的生命力能够得到无限延续

2033年，一场比债务危机更有“亡国灭种”可能的灾难，降临在希腊的土地上。伊朗军队控制了该国的Limnos岛（位于爱琴海北部），惧怕被赶下海的北约守军做鸟兽状散去，我们的主角米勒（Miller）上尉在友军的大溃逃中被遗弃在了敌人的后方，他必须依靠自己的力量从险境中拖困。在军事题材游戏日益CoD化的现实下，《武装突袭Ⅲ》依然保持了高端模拟的特色。没有任何的任务简报、过场动画和线性关卡结构，Limnos和Straits（面积为25平方公里，北约控制）两座岛屿，就是你的舞台。在米勒上尉于敌后求生、与当地地下抵抗组织合作、与接应的北约增援部队并肩作战的过程中，东西方两大军事集团的激烈对抗，也会让战局发生戏剧性的改变。而你的努力，将会成为北约势力挽回败局，上演大逆转的关键。

上天入地、无所不能的战场体验，一直以来都是Bohemia军事题材射击游戏的特色。本作除了武装直升机、喷气式战机等保留曲目以外，还将加入水下爆破、蛙人潜入等属于SEALs部队的绝活。

声名狼藉

■名称：Dishonored ■类型：FPS ■制作：Arkane Studios ■发行：Bethesda Softworks ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.9 ■撰文：辽宁陆夫人

上期中旬刊我们已经介绍了《声名狼藉》Gameplay的思路，而E3展上，Arkane Studios带来了完成度很高的试玩版。

继承自己的名作《魔法门之黑暗弥赛亚》，《声名狼藉》的动作元素也很丰富，除了常见的走、跳、蹲伏外，还有攀爬、腾跃等动作，除此之外还有6种不可思议的人物技能，如可以进行瞬移的“Blink”，可以透视的“Dark Vision”，可以吹飞敌人的“Windblast”，可以暂停时间的“Bend Time”，可以让敌人被老鼠纠缠的“Devouring Swarm”。E3 Demo又展示了附体技能“Possession”，即可以短时间占有别人的意识和肉体。当然整个流程的重点仍旧是用不同的手法完成任务。

Arkane演示了两种截然不同的游戏方法：第一种是暗杀，先使用“Blink”潜行到暗杀目标附近，然后慢慢地从阳台绕进目标卧室，使用“Possession”能力控制目标走到高楼的露台上，伪造目标跳楼自杀的现场——用吹飞技能将他打下楼去。第二种是强打，拿出长剑、手雷一路血腥地杀到目标面前！


■演示之后Arkane特别强调，选择不同方式进行游戏，就会得到不同的回馈

涂鸦小子

■名称：Jet Set Radio ■类型：ACT ■制作：SEGA ■发行：SEGA ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄



■在公车站一边涂鸦，一边还要与“城管”斗争

世嘉游戏的粉丝们不可能没有玩过《涂鸦小子》，游戏采用3D建模、卡通渲染的画风让人眼前一亮，同时这种风格的游戏也在日后火了起来。即将推出的这款同名作品，是12年前DC经典作品的HD版。由于年代过于久远，因此这次的高清化实际上更像是一次重制。

游戏的规则即便放在今天也显得相当前卫：玩家操作一群踩着直排滑轮的“社会青年”穿梭于东京的5个街区和虚构的Grind City，在高节奏中完成各种涂鸦表演，秀出你的风火轮技艺，同其他的街头帮派进行竞争，同如影随形的警察叔叔和穷凶极恶的杀手集团周旋，还有同警车、直升机竞速的超级火爆场面。

16：9的画面、1080p显示、支持3D显示等视觉强化卖点均没有出乎玩家们的预料，值得注意的变化是针对主流平台普遍使用的双遥杆操作设备，游戏的控制方法也作出了对应的调整：RS的作用是缩放画面与调整视角，让玩家更加容易地观察周遭环境，RT键可以通过力度感压方式实现灵活的变速，从而完成各种精妙的微操作。

星际迷航

■名称：Star Trek ■类型：TPS ■制作：Digital Extremes ■发行：Paramount Digital Entertainment ■平台：PC/X360/PS3 ■发售日：2013 ■撰文：北京digmouse

■ 合作游戏不可缺少的“兄弟拉我一把”桥段



作为欧美科幻界与《星球大战》齐名的另一大泰山北斗，《星际迷航》在游戏领域的影响力却只能说是马马虎虎，近年来除了太空模拟游戏《星际迷航——遗产》之外大多都是《星际迷航——DAC》这种天雷滚滚之作。

在2009年全新世界观的《星际迷航》电影公映后，派拉蒙又打起了电影同名游戏的主意。曾参与开发《黑暗领域Ⅱ》和《生化震撼》等诸多大作的Digital Extremes将操刀为明年上映的电影续作开发游戏版，项目同时得到了负责“星际迷航”系列电影制作的Bad Robots Productions的支持。

本作是一款主打剧情与合作的第三人称射击游戏，主角自然是两位好搭档科克舰长和科学官大副斯波克。在E3的闭门演示中，Digital Extremes展示了进取号星舰内部、新瓦肯星（电影前作中瓦肯星被摧毁后幸存者建立的新聚居地）上一处发出求救信号的工厂等多个场景。两位主角的游戏体验大为不同，舰长科克更倾向于用武力解决问题，枪械和格斗是他的主要工作，而睿智的瓦肯人斯波克的部分有着大量的解谜内容。

狙击手幽灵战士2

■名称：Sniper: Ghost Warrior 2 ■类型：FPS ■制作：City Interactive ■发行：City Interactive ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.8.21 ■撰文：江苏防弹手柄

《狙击手——幽灵战士》的开发商City Interactive曾宣称，该作在全平台的累计销量突破了200万，这说明狙击题材的受欢迎程度。游戏的续作采用CryENGINE 3引擎制作，《幽灵战士2》的首批画面也令人惊叹。至少在图像效果、物理性和人工智能方面的表现，应该是可以得到明显改善的。

制作组表示现代战争中的狙击手不可能是独狼式的行动风格，一般都是以两人小组配合，因此在二代中将会给玩家安排一名观察员。他们的潜台词是安排一个MacMilan式的角色，来将你的行动严格限制在脚本允许的范围以内。显然制作组也发现，像前作那样将自由度完全交给对狙击战术一窍不通的玩家，只能让人在连续碰壁之后产生摔手柄的冲动，因此非常需要一个导师型的角色来告诉你应该做什么，又不应该做什么。

本作的难度设定依然照顾到了各种层次的玩家，支持玩家自定义，你可以自主决定是否开启风偏、湿度、海拔、地球自转等影响弹道的细微因素。



■ 从E3试玩画面来看，《幽灵战士2》在设计上将是类似《现代战争》狙击关的样子，是辅以真实化狙击风格的线性流程游戏

敌军前线

■名称：Enemy Front ■类型：FPS ■制作：City Interactive ■发行：City Interactive ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄

■ 游戏中不会有职业的设定，但在游戏开始前可选3种战斗风格，区别在于HP的管理机制，默认装备在不同风格下也会出现区别



《敌军前线》是一款二战题材的FPS游戏，讲述盟军战士在德军控制的欧洲土地上所进行的一个又一个英雄主义表演。不过这一题材，就算是被誉为“业界毒瘤”的CoD系列都不会再涉足了，拥有《狙击手——幽灵战士》这样“不良记录”的City Interactive工作室究竟能拿出哪些可以打动玩家的东西呢？

其实，《敌军前线》的目标根本就不是做一个二战背景下的CoD，它更想重现上世纪90年代的FPS，确切的说是《重返德军总部》时代的那种复古风格。没有在屏幕前用各种惨死来造势的队友，没有刷兵点，身为反法西斯超人的你最多可以同时携带10种武器（把数字键全部排满，重新回到“1号枪”至“9号枪”时代），在没有任何脚本和空气墙的战场中将纳粹党徒扫荡干净。

CryENGINE 3引擎将为本作提供全部场景可破坏的特性，看起来，《敌军前线》将把当年EA的黑马FPS——《黑煞》（Black）“用子弹毁灭一切”的精神彻底发扬光大。

光环4

■名称：Halo 4 ■类型：FPS ■制作：343 Industries ■发行：Microsoft Game Studio ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.5 ■撰文：晶合实验室 digmouse

■ 343 Industries承诺，在与单人战役相关的合作关卡全部结束后，斯巴达Ⅳ战士们的任务不会终止，他们将每周都发布新的合作任务，并且和传统意义上的DLC不同，这些任务将是完全免费的，对所有购买了《光环4》任意版本的玩家开放，可谓业界良心。

5年之前，当《光环3》这款名作顶着Xbox 360平台上首作的“光环”惊艳世人之后，我们再也没有在屏幕上看到过士官长约翰-117的英姿。2009年的《光环3——地狱伞兵》是《光环3》的前传性质作品，讲述二代新蒙巴萨一战之后一组轨道空降突击队（Orbital Drop Shock Trooper）在废墟中作战的故事，而2010年的《光环——致远星》更是将目光指向了整个“光环”系列故事开始的地方——致远星之战，主角也降格成为了一名斯巴达三期士兵，他/她甚至没有自己的名字，不论是谁，都只称其为“Noble 6”。

值得一提的是，Bungie在完成《致远星》后就离开了这个自己一手打造的系列，转投动视暴雪门下，卖身契一签就是10年，“光环”的衣钵传递到了新成立的343 Industries手中。所有玩家都在翘首企盼着士官长的归来，更有人称“没有士官长的‘光环’不是好‘光环’”。对，他们就是在说《地狱伞兵》和《致远星》。

幸好这一刻没有等上太久。

2011年E3上，在微软发布会的结尾，当灯光突然暗下的时候，所有人似乎都意识到了什么。士官长在科塔娜（Cotana）的呼唤声中醒来，在已经一片火海的“航向黎明号”（Forward Unto Dawn）后半部残骸中杀出生路，出现在他面前的是一个闪着耀眼白光的庞大星球。

《光环4》将是343 Industries一手打造的全新“光环”系列三部曲的第一部，也将是Xbox 360上的最后一作“光环”。故事设定在《光环3》结束的4年之后，人类与星盟的战争已然落幕，UNSC（United Nations Space Command，联合国太空司令部）麾下的星际战舰服役的主要目的也不再是抵抗异星人的入侵，而变为向遥远的太空播撒人类希望的种子。在这样的背景

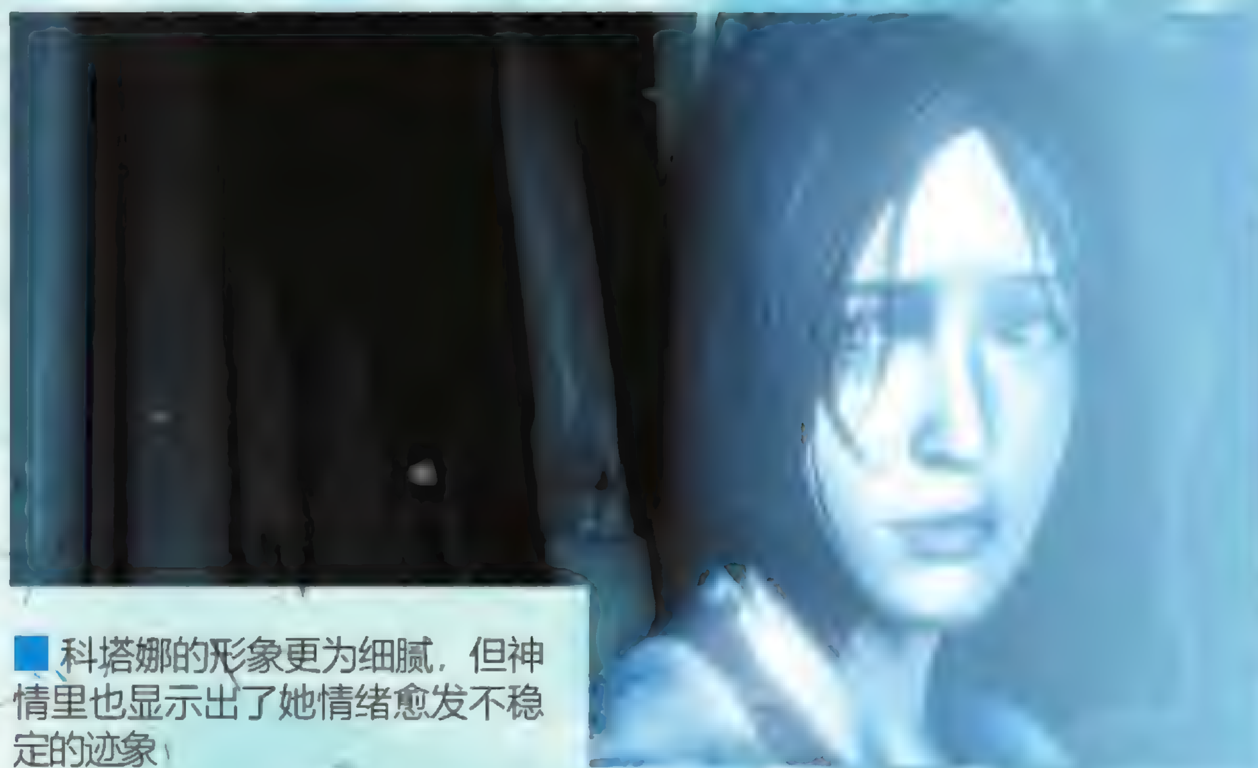
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪



■ 士官长目睹了“无尽号”坠入大气层的一幕



■ 按照新设定，斯巴达4期战士是志愿加入的普通士兵，不再是被强制改造的儿童



■ 科塔娜的形象更为细腻，但神情里也显示出了她情绪愈发不稳定的迹象

下，原本计划用于在地球陷落的绝境中背水一战的“无尽号”巨舰（UNSC Infinity）在安德鲁·德·里约上校（Captain Andrew Del Rio）的指挥下起航。这艘战舰同时还是UNSC特种部队计划的最新（可能也是最终）成果斯巴达Ⅳ的训练基地。

和前3期不同的是，斯巴达Ⅳ的成员不再是从幼年起就接受训练和生物强化改造的孩子，技术的进步使得符合条件的普通士兵经过生化改造也可使用雷神锤盔甲的最新型号Mark VII，这让斯巴达战士的培育成本和成型时间都大大缩短，也抹去了这一计划原本在道德层面上的隐患。

技术进步使得符合条件的普通士兵经过生化改造也可使用雷神锤盔甲的最新型号Mark VII。

而在士官长告诉科塔娜“有需要就叫醒我”（Wake me. When you need me.）之后的4年，如同我们在2011年E3预告片上看到的那样，二人（如果你把科塔娜称作“人”的话）栖身的“航向黎明号”战舰的后半部分在接近安魂星（Requiem）的途中开始解体爆炸。

安魂星如同小说《光环——奥星的幽灵》中的奥星一样，并不是一颗自然形成的行星，而是被称为“护盾世界”（Shield World）的先驱者人造世界，用来在光环启动并杀死星系中的所有生物时提供保护。

“无尽号”在接近安魂星的过程中遭遇强烈的电磁脉冲袭击，失去动力，开始坠入大气层，而先于他们坠毁在星球上的士官长目睹了巨舰闪着火花下降的一幕，就在他准备响应舰上发出的求救信号时，一个闪着橙色光芒的巨大球体从他身后出现，以令人炫目的速度向“无尽号”的坠毁地点飞去，本年度E3的Demo演示就从这里开始。

343 Industries说，星盟将只是士官长新征途上“最微小的麻烦”。果然在演示的一开场，士官长就遭遇了一组由少量咕噜人、豺狼人和精英组成的巡逻队，在不费吹灰之力料理掉炮灰之后，绝望的精英拔出光剑正欲与士官长拼个你死我活，就被一道不知何处飞来的光束化为了灰烬。这光束显然并非星盟或人类科技，而是来自一个长相狰狞的类人物体。士官长与之交战才知道，来者绝对是狠角色，身着能量护甲，近可击倒远可用光束武器对射，打光两个弹匣将其击毙，拾起掉落的能量步枪后，科塔娜立即惊呼：“这是先驱者（Forerunner）的科技！”

■ 新的敌人强大、恐怖、致命，近乎弹尽粮绝才干掉了一个



■ 多人模式的对抗将不再在“敌人”中间展开

■ 注意武器的持有姿势——没错，士官长终于会跑了



安魂星是先驱者建造的护盾世界，和驻扎在奥星上的斯巴达3期少年战士们一样，士官长遭遇到的是先驱者预先布置下的机械守护者，功能类似于“光环”前三作中守卫光环设施的哨兵（Sentinel）。但相比弱不禁风的哨兵，安魂星上的这些保卫者显然更加强大而致命。除了士官长一开始遭遇的人型生物之外，我们还看到了类似恶犬的近战生物，和漂浮在前面提到的似乎是中级作战单位的敌人附近的机械体。这个小东西看似不起眼，却类似防御无人机一样吸引火力，甚至还会伸出触手接住士官长扔出的手雷再反扔回去。而它的“主人”甚至可以操控跃迁断层空间的力量进行瞬移。科塔娜告诉士官长，这些东西似乎是某种自我防御AI，绝非星盟造物。而我们在演示中看到，士官长经过10年艰苦卓绝的训练和战斗，终于学会了加速疾跑，他的雷神锤护甲的头盔显示系统也得到了升级，可以高亮标明有威胁目标的轮廓和透视障碍物。

> 343 Industries将“光环”系列沿用了10年的多人对抗模式的游戏体系完全抛弃。

武器方面熟悉的三连发BR55战斗步枪以升级版BR85 HB SR的面貌回归，而老朋友MA5B突击步枪也升级成了MA5D单兵战斗武器系统，另外通过联机方面的情报，M6手枪、M45霰弹枪、M395射手步枪（即《致远星》中人手一把的DMR）等等熟悉的武器都将或多或少以新的面貌归来，更不要提各种黑科技一般的星盟以及先驱者武器了。

联机方面，鉴于人类与星盟的战争已经划下句号，再在对战模式中搞异族对抗就有些不合时宜和老土了。而“无尽号”存在的另一个目的是训练UNSC最新的高级炮灰研究成果斯巴达4期战士，顺理成章的，本作的联机对抗模式更名为“战争游戏”（War Game），形式是红蓝分组的模拟对抗，而据开发组称，这个对抗模式将或多或少地与单人剧情有所关联。

343 Industries将“光环”系列沿用了10年的多人对抗模式的游戏体系也完全抛弃，玩家熟悉的“模式决定固定装备搭配—重生选择”的游戏模式将成为历史，本作将采用如今最为流行的全定制体系，也就是说，玩家将可以自由定制自己游戏角色在战斗中使用的特技和护甲技能，但目前并没有更多关于这方面的情报。

熟悉的敌人，绝对给力的威胁，这就是本作的承诺，同样你也别忽略了People Can Fly小组搞怪的能力……

战争机器审判

名称：Gears of War: Judgment 类型：TPS 制作：Epic Games/People Can Fly
发行：Microsoft Game Studios 平台：X360 发售日：2013 撰文：江苏 防弹手柄



大敌当前，胜勇的B队长却被戴上了手铐



本作的建筑风格不再是罗马式的，而是全面倒向了东欧范儿



B队长会布设各种无人炮塔和机关来阻挡兽族疯狂的攻势

随着铁血电锯男Marcus的父亲在玩家面前无厘头自爆，“战争机器”中这场旷日持久的“人兽”战争告一段落。不过在今年E3展上，Epic Games几乎以最快速度带来了系列的第四作——《审判》，没有系列编号，是因为它是一款前传。本作讲述的是兽人冲出地表，对人类世界展开全面进攻的标志性事件——事变日的来龙去脉。

我们都记得在一代开头，Marus由于擅离职守寻找父亲而被控叛国，关押在了监狱中服刑，是技术控Baird、黑火车Cole和好基友Dom三人将马叔从监牢中救了出来。而在本作描述的前传故事中，早在老马之前，Kilo小队就已经因为抗拒命令而被送上了军事法庭。同样被控叛国的Baird将要在站在被告席上接受CoG联合政府军事检察官的质询，用自己所经历的一切作为证词，为整个小队洗脱罪名。

“审判”就是本作的叙事方式，每一个关卡都是通过Baird在法庭上进行的回忆性陈述引出的。作为Kilo小队中最足智多谋的人，Baird在这次对“逆转裁判”的实践过程中，说的自然不可能全部都是大实话。本作的单人战役将采用“罗生门”的结构，即同一事件拥有不同的“真相”解读。你选择的难度越高，看到的故事与真实情况越接近，因此不同难度得到的事实结果往往会大相径庭。

> “审判”就是本作的叙事方式，每一个关卡都是通过Baird在法庭上的回忆性陈述引出的。

从二代开始，系列的AI就不太令人放心，尤其是三代的各种“人性化”设计让玩家面临想死都难的窘境。负责本作AI制作的波兰小组People Can Fly深知这一点，他们力图带来更具挑战性的杂兵战，让兽族回归本来的凶残面目。具体措施就是S3系统（Smart Spawn Sytem）——智能刷兵。具体来说，就是根据玩家的战术动态变更“兽洞”位置，让玩家始终处于被包抄的危险中。同时，敌人也会根据场景结构和玩家位置，自动计算最佳的迂回包抄路线，并且合理选择火力掩护策略，以往蹲好位置能全灭敌人行不通了。

在多人游戏方面，本作将首次加入职业系统，对应的职业包括突击、技术、侦察和医疗4种。特技组合、装备自定义和连杀奖励的设计，也将同时下的主流多人射击游戏接轨。P

极限竞速地平线

■名称：Forza Horizon ■类型：RAC ■制作：Playground Games ■发行：Microsoft Game Studio ■平台：X360 ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄

■ 选择与世无争的方式，开着车到处闲逛看风景，在这个开放世界中也是允许的



艳丽的色彩、疯狂的节奏、美妙的音乐、狂野的奔驰……看到《极限竞速——地平线》的第一印象，你绝对不会将它同Forza系列联系到一起——眼前的这个竞速游戏看上去更像是“尘埃”系列的最新作。浓郁的青春气息和彻底的野性释放，这就是本作将要带来的截然不同的游戏体验。

游戏的舞台是科罗拉多州正在举办音乐节的虚构小镇，周围50平方公里的区域都会对玩家开放，不仅仅是高速公路，所有车轮可以触及的地方都可以成为你演绎车技的舞台。

越位争先是所有赛手的追求。玩家在《地平线》中的使命并不是永争第一，而是成为音乐节上最受欢迎的车手。玩家不仅仅要关注速度，更要注重用自己的风格来征服观众。尝试特技驾驶、挑战人迹罕至、自然条件恶劣的“野地”，你就能增加自己的名望。光会赢得比赛，不会享受乐趣的选手，是无法成为万众瞩目的明星的。《地平线》也是一款强调生活化与“小资情调”的游戏，作为微软阵营最具影响力的竞速品牌，游戏将会完美支持Kinect的语音识别（用麦克风接手柄一样可以实现）。

逆天新神降临

■名称：Ascend: New Gods ■类型：ACT ■制作：Signal Studios ■发行：Microsoft Game Studio ■平台：X360 ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄

从名称上来说，这似乎是一款以《战神》为目标的动作游戏，游戏讲述一个巨人在光明、黑暗与虚空3个势力混战的世界中，试图用自己的武力斩杀各方神明。由于它的背景完全是架空的，在感染力上肯定无法与耳熟能详的希腊神话相提并论，很难超越这款ACT游戏的标杆，因此Signal工作室更多是通过对游戏系统的发掘来取悦玩家的。

与《恶魔之魂》类似，在连线状态下你可以看到同一区域出现的其他玩家的灵魂体，虽然你无法与之签约，使之为你效力，但游戏提供的“祝福&诅咒”系统同样有趣。选择“诅咒”，你可以将手下的小鬼作为乱入力量，派往别的玩家正在进行的战斗中搅局，每次成功攻击就会得到经验值；选择“祝福”则能为别人排忧解难，增加自己的名望，最终在“我为人人”之后实现“人人为我”。即便在离线情况下，玩家也可以通过为智能手机开发的应用，查看朋友或敌对势力此时的所在位置，并且继续实施帮助或者破坏行动。对于惹毛你的人而言，也许只有当你睡觉的时候，他们才是安全的。



■ 除了“弑神”主题，游戏同《战神》并没有太大的相似之处

死光

■名称：Deadlight ■类型：AVG ■制作：Tequila Works ■发行：Microsoft Game Studios ■平台：XBLA ■发售日：2012.8.1 ■撰文：江苏防弹手柄

■ 你甚至看不清主角和敌人的脸，但末世的情调去扑面而来



“我们想让每一个玩家扪心自问——我，一个普通人，清早醒来之后发现自己身处末世之中，我应该怎么做？”Tequila Works的表态明确了《死光》的风格。主角Randall Wayne并不是大兵或超级英雄式的人物，游戏与“拯救世界”“阴谋论”也没有任何关系，它讲述的只是一个试图在绝境中活下去的普通人。

本作全部的冒险都是在2D横版卷轴界面中展开，Randall本人没有太强的战斗力，偶尔获得的武器又没有太多的配套弹药。他消灭敌人的所有办法就是利用它们的愚蠢用陷阱让他们上当。

游戏的内涵体现在它的叙事方式，所有故事的转场和过渡都是由Randall的旁白完成的，但玩家很快就会发现他的言语与你所得到的信息，尤其是NPC们的说法大相径庭。每当一个人将自己当做是超级英雄时，就会将自己的行为合理化和正当化。在游戏之余，玩家需要参透主角的心理，深刻理解他每一个行为背后的动机，找寻丢失的日记本（就像《心灵杀手》的原稿），才能对故事的脉络以及主角的真实人格有一个清晰的判断。

乐队超人摇滚传奇

■名称：BandFuse: Rock Legends ■类型：MUG ■制作：Realta Entertainment Group ■发行：Mastiff ■平台：X360 ■发售日：2012 ■撰文：江苏 防弹手柄



■ 背景是只有录像带分辨率的MTV……这UI太怀旧了

虽然“吉他英雄”已经和我们告别，但此类音乐游戏领域不乏试水者。《乐队超人》与“吉他英雄”最大的不同在于，游戏中的武器并不是电吉他，而是一只货真价实的木吉他，其演奏方式也不是根据屏幕上下落的色块进行各种无脑按、用速度反应代替乐器演奏的技巧。因此在初次看到游戏画面的时候，很多玩家可能会对着六线谱以及一堆C、G、D、Dm、Em、Fm的字母干脆傻眼。《乐队超人》并不能让对吉他一窍不通的人用“乐感不够反应凑”的方式来玩转，无论是基本和弦还是扫弦，都需要你用真实的动作去操作控制器。工作室当然考虑到了游戏的入门问题，他们设置了大量的教学任务，并且在游戏中也能随时改变难度，或者是打开辅助操作的选项。

作为一家小型制作组，Realta当然没法像财大气粗的动视那样购入各个时代的经典名曲，于是他们在游戏中内建了一个音乐工作室模式，可以将玩家导入的吉他音乐转换成对应的六线谱。游戏的社交功能也相当强大，支持玩家将自创的乐曲上传到网上——也许乐坛的明日之星，就是这样被世人认知的。

舞蹈中心3

■名称：Dance Central 3 ■类型：MUG ■制作：Harmonix Music Systems ■发行：Microsoft Game Studios ■平台：X360 ■发售日：2012 ■撰文：江苏 防弹手柄

“舞蹈中心”是Kinect发布以来最受欢迎的微软体感游戏系列，从基本玩法上来说变化不大：屏幕上出示一张动作卡片，每个动作由四拍构成，屏幕上的角色会为你做出动作演示。在这款续作里，玩家最关心的是收录舞曲的情况。除了包含有前两作和数个DLC的全部舞曲以外，新作中还补充了40首新作品，涵盖了上世纪60年代以来的4个不同时期，其中包括有Van McCoy、笑本部的著名曲目。根据这些经典旋律诞生的年代，游戏的背景、色调和角色的服饰搭配也会做出对应的变化。

独乐乐不如众乐乐，除了支持双人同屏舞蹈以外，全新的Make You Move模式将会让舞林大会更具竞争性——一名玩家施展一套自创动作，然后由身旁或另一名参与连线的玩家进行模仿。多人游戏最需要的是公平的竞技环境，在这个问题上，制作组表示，游戏的打分系统将更加严格和有惊喜，Kinect会捕捉你的每一个动作，不会放过你的任何一次失误——除非你离开了摄像头的识别区域。



■ 本作对玩家动作的识别将更加精确，而通过屏幕两侧的提示卡片，你可以清楚地了解接下来的动作是什么

城堡破坏者

■名称：Wreckateer ■类型：ACT ■制作：Iron Galaxy Studios ■发行：Microsoft Game Studios ■平台：X360 ■发售日：2012.7.25 ■撰文：江苏 防弹手柄

■ 第一人称视角的“怒鸟”，似乎估算起抛物线来应该更容易？



《城堡破坏者》相当于一款Kinect操作下的《愤怒的小鸟》，玩家操作一台投石机，在限定时间内用尽可能少的弹药摧毁更多的城防建筑。光能打得准没有用，只有利用场景构造和物理效果实施巧打，才能赚得最高分。光敲掉所有目标还远远不够，游戏中包含有超过30种加分图标，在实施暴力强拆的过程中顺带毁掉这些图标，才是最考验玩家脑力的地方。

在E3试玩中可以看到，每局挑战前玩家分别会得到6枚实心弹和6枚炸裂弹（之后的关卡可以获取燃烧弹、滚油弹等特殊弹种）。双手并拢是装弹命令，向后退用于积蓄力量，两只手臂朝一个方向移动用于调整视角（瞄准），张开双臂控制发射。就像“怒鸟”一样，特殊弹种需要在发射后作出特定的手势才能启动其功能，比如炸裂弹在命中目标前需要玩家用双手在空气中快速划出Y字才能碎裂成4块。飞行弹同样属于一种“生物武器”——这是一只被点燃浑身羽毛的大雁，你需要张开双臂控制其飞行，在它变成“烤鸡”前使其命中目标。

虽然遇敌后可能发生的情况千变万化，但顽皮狗有大量的预设脚本可以应对。Demo中出现的数段体术攻击动作里，没有一个是重复的，看来制作组在动作捕捉上投入了大手笔

我们的末日

名称：The Last of Us　类型：ACT　制作：Naughty Dog　发行：SCEA　平台：PS3
发售日：2013　撰文：江苏防弹手柄


大量的脚本场面之一，接下来女主角会上前协助大叔脱困


手中寸草，皆为利器，先吃我这一砖！


对手在被击毙前奋力求饶的动作，但我们不能给他们机会反击

顽皮狗在E3上展示的《我们的末日》，从Gameplay的层面上说，与他们最著名的“神秘海域”系列并没有太大差异，依然是以掩体射击为战斗方式，以冒险作为主题，以大量穿插于其中的电影化脚本营造视觉冲击力和戏剧性。但自从演示的第一分钟开始，玩家就会发现二者最明显的区别，“神海”系列的基调是乐观向上的，《我们的末日》则充满了末世背景下的生存压迫感和大量对人性挣扎的描写——它精神上更像是《我是传奇》和《行尸走肉》一类作品的结合体。

游戏中出现的男女主角分别叫做Joel和Ellie（分别由演员Troy Baker和Ashley Johnson担任动作捕捉与配音），Joel是个壮硕的中年男子，Ellie是一名14岁的少女。他们并不是父女，但在死人复活、活人将死的变异世界中，他们是彼此活下去的唯一希望与动力。

故事发生在“波士顿隔离区”，20年前这里发生过的一次“真菌瘟疫”，毁灭了全部现代文明，政府封锁了整座城市，但依然有幸存者在其中继续生活。后来，由于感染孢子对外泄露与扩散，隔离已经失去了意义，全美人口密集的大城市均惨遭感染。身为黑市军火贩子的Joel在一次火拼中失去了自己的好兄弟，他答应弥留之际的朋友，保护他的女儿Ellie离开波士顿，到达安全的地方。接下来的漫长旅程将涵盖西海岸的主要城市，包括匹兹堡、巴尔的摩和纽约。在这段冒险的过程中，依然在废土上试图“维持秩序”的政府执法部门（当然他们现在的首要宗旨是依靠精良的装备和训练来谋私利）、狂暴化的各色幸存者联盟以及神秘的僵尸形态生物，将对“大叔萝莉配”的组合围追堵截。杀戮加掠夺，是在这个疯狂世界活下去的唯一可行的行动准则。

> 故事发生在“波士顿隔离区”，20年前这里发生过的“真菌瘟疫”毁灭了全部现代文明。

听上去似乎是老生常谈的设计，顽皮狗对所谓“互动电影”的强大造诣又从何处体现呢？还是先问问我们自己吧！在“枪枪枪”游戏的世界中，我们见过太多残忍暴力的军人、唯利是图的雇佣兵、见人就杀的异形怪物、狂丢手里剑的忍者、充满邪恶力量的魔鬼……无论实力如何，他们看到玩家主角时的第一反应，都会不分青红皂白地杀过来，并且即便在扑街前的一刻



不是父女，胜似父女的男女主角的关系



末世的英雄，也需要在垃圾堆中寻找能让自己活下去的必需品

E3试玩版的场景看上去很大，实际的活动空间很小，这是顽皮狗游戏一脉相承的特色，但这次的脚本可是不一般地丰富

也不会害怕。对玩家而言，射杀这些无脑敌人并不会触动任何情绪，因为他们是“坏人”，而我们是“好人”。

本作提供的截然不同的体验，是通过“情绪”二字来作用的。拔枪搜索前进的Joel一旦被敌人看到，你所得到的礼遇并不是对方拔枪就射，而是一边喊着“他手上有枪”，一边就近寻找掩护。但如果你处于赤手空拳状态，对方会举枪上前胁迫你（同时也会在近身后提供给你进行体术攻击的机会）。如果你在有利位置将敌人一枪爆头，可以看到他的同伴的颤抖和用走调的声音咒骂着，连从掩体边缘朝外看的勇气都没有了。

你可以将敌人缴械，然后挟持他。这样的“人盾”战术并不能让你毫无忧虑，因为无论被你用枪顶着的是重要人物还是普通马仔，他的战友们都可能毫不犹豫地朝你开火。在E3试玩版的对应片段中，你不仅可以听到人盾的哀求，人盾的同伴也会因为怕误伤而破口大骂，语气中流露出的惊慌无措告诉你，此时的他更希望你能赶快离开，不要伤到其中的任何一人。

与敌人对射的过程中子弹告罄，刚才还被牢牢压制的敌人听到Joel配枪空仓挂机的金属撞击声后竟得意地说：“我知道这一声表示什么，你死定了。”然后信心满满地朝男主角的所在位置逼近，如果不是一旁的Ellie投掷硬物分散了其注意力，恐怕Joel还真的被搞死了。

它设计了大量的戏剧化元素，每走一步、做一个动作，都有相应的台词和脚本回馈给你。

是的，这是一款如此非典型的动作冒险游戏，它没有海量的敌人、花哨的动作场面和琳琅满目的杀人工具，每次遇敌都好像是一场决战，在缠斗的过程中，你能清楚地感受到写在敌人肢体语言和面部表情上的疲惫、恐惧与绝望。甚至在处决一个曾想置你于死地的对手时，你得不到任何射击本应带来的快感，你只是体验到了在面对同类痛下杀手时的羞愧与无奈。

总之，顽皮狗这款新作令人惊叹。它设计了大量的戏剧化元素，每走一步、做一个动作，都有相应的台词和脚本回馈给你，不知他们为一个关卡和情形考虑了多少种不同游戏方式。这些零碎又复杂的脚本完全融入到行动和战斗环节，而不像“神海”以及更多同类游戏那样，战斗与剧情、谜题永远是脱节的。

请密切期待这款野心之作吧！

本作的宣传海报如同电影海报一般，从中也可以看出David Cage对电影的偏爱，而女主角采取了Ellen Page的脸并由她亲自带来面部捕捉，画面的真实度再次提高

超越双重灵魂

名称：Beyond: Two Souls　类型：ACT　制作：Quantic Dream　发行：SCEA　平台：PS3
发售日：TBA　撰文：上海S.I.R

David Cage在《暴雨》发售之后曾经说，如果《暴雨》没有获得自己所渴望的成功，那么他或许将不再制作游戏。这句话的潜台词中，有对自己过往游戏从业经历的失落，对“互动戏剧”这一他所开创的类型感到前途迷茫。如今《超越》公布，从某个方面，也印证了《暴雨》的数百万销量已达到了他心中的指标，同时也让他能够放开心中的积虑，继续在游戏的道路上走下去。

本作在年初的GDC大会上曾公开了一段技术演示，展示了一位具有情感的女机器人的诞生过程，其中应用了更好的表情捕捉技术。在《超越》里，他将这种技术用在了女主角的身上。她或许是游戏史上第一位采用明星脸来进行面部捕捉的主角，出演过《盗梦空间》的Ellen Page亲自为《超越》“献脸”，为这款神秘的新作下了一剂猛药，令其更像是一部好莱坞的魔幻大片。E3之后又传来消息，曾出演过《异形战场》《蜘蛛侠》等电影的好莱坞明星Willem Dafoe也正式确定“出演”这部游戏，这将是继Ellen Page之后，又一好莱坞明星的参演。相信该作的素质不会让大家失望。

游戏的主题就是“双重灵魂”，或者说是一个人的双重人格。从游戏的预告片中我们可以猜测，玩家在《超越》中应该会扮演这位具有超能力的女孩，她先是与一干SWAT特警大战，最后伤痕累累地逃走。而后出现了她在警察局的光头造型，这或许是她第二人格的体现？此外外媒提到，这款游戏还会探讨死亡，那些只有死亡后才能经历的事。

目前关于游戏的具体玩法依然是个谜。但可以肯定的是，David Cage将再次带给我们紧张的即时选择和QTE动作戏码，而女孩的双重人格和超能力将会给游戏带来怎样的变数，则令人分外期。P

战神升天

■名称：God of War: Ascension ■类型：ACT ■制作：SCE Santa Monica ■发行：SCEA ■平台：PS3 ■发售日：2013.3.12 ■撰文：江苏防弹手柄



■混沌之刃在发动连击的过程中可以中途更换任意武器进行追加打击

《升天》是“战神”系列的第二款前传作品，本作的故事将会从Kratos“误杀”妻女6个月后开始，补完从这一时间点到他成为“斯巴达之魂”之间的故事。项目总监Todd Papy表示，本作中的奎爷将会在嗜血狂暴的表象下展露更多的人性。系统方面，在单机流程里，本作在一些大魄力处决画面中加入了一些没有提示符的QTE操作，玩家需要通过直接控制出招、闪避的方式，来让过场动画中的奎爷脱离险境，然后对大型Boss发动致命一击。在发动连击的过程中随时切换武器在本作中将成为可能，玩家可以实施更具想象力、观赏性和杀伤力的连段表演。

值得注意的是，本作将首次加入线上模式。既有几名玩家合作解决波吕斐摩斯这样的巨型怪物，也有对抗性质的游戏模式——斯巴达和特洛伊的英雄们分散在地图上的不同区域开始杀怪，然后将吸取的红魂作为祭品分别献给宙斯、阿瑞斯、波塞冬和哈迪斯，从而解锁对应的技能和武器，以便他们在碰面后进行一对一的直接较量。

怪兽与我

■名称：Papo & Yo ■类型：AVG ■制作：Minority ■发行：SCE ■平台：PS3 ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄

冒险游戏《怪兽与我》是SCE资助创意型小规模制作组的Pub Fund计划的直接受益者，它讲述的是一个出生在巴西贫民窟中的小男孩Quico与他背着的机器人“怪物”（Monster）的冒险故事，从风格上来说也是比较典型的独立游戏制作。

Quico本人没有任何的超能力，甚至连最基本的战斗力都不具备，所有谜题的解决，都依靠“怪物”。这个看起来像只木偶的机器人，在进入战斗状态后会变成一只硕大的河马形态妖兽，用锋利的牙齿和爪子撕碎一切敌人。在机器人的形态下，怪物会对场景的物理和时空层面做出影响，使得Quico能够在失重、时光倒流等特殊状态下解决谜题。

游戏的核心是小男孩与大怪物之间的情感互动，怪物虽然本领高强，但心智低下，尤其是行为不受控制，在捕食一种黑色的毒青蛙之后会陷入六亲不认的狂暴化状态。因此在冒险过程中，玩家需要培养同这个怪异宠物之间的信任感，并且对其犯错行为进行适当惩罚。

■我们在大量的FPS游戏中见识过了巴西的贫民窟，这次再度光临这里，任务却是解谜



最后的守护者

■名称：The Last Guardian ■类型：AVG ■制作：Team ICO ■发行：SCEA ■平台：PS3 ■发售日：TBA ■撰文：江苏防弹手柄



■“守护”是互相的，不付出自己的爱，你只能得到一只不受管束的野兽

《古堡迷踪》（ICO）和《旺达与巨像》精神的正统继承人——《最后的守护者》在本届E3上带来了最新的预告片，但依然没有公布发售日期。继续走小清新路线的这款游戏，所讲述的依然是一个小男孩从神秘城堡中脱困的故事，不同的是这次你的脑袋上面不长角，陪伴你冒险的也不是女孩Yorda，而是一只巨大的猫科动物Toriko。从影像上来看，这是只浑身长满羽毛的大猫猫。

在遇到跳不上去的高台时，这只神兽会充当垫脚石，在遇到难缠的敌人的时候，它会不顾一切地保护“主人”。但是“鸟猫”只是一只充满兽性的动物，它不会每次都听从小男孩的命令，并且其习性是玩家无法调教的。比如当它犯困的时候，你就要赶快找到安全的庇护所，否则继续冒险对任何人都没有好处。

小男孩没有任何武装，也不具战斗能力，在遭遇杂兵时以潜入为主。如影随形的大猫猫虽然强悍，但游戏的风格注定玩家不可能对此滥用。在战斗发生后，你需要为神兽寻找食物和草药，拔去箭头，抚摸它浑身的伤痛，增进二者间的信任和依赖。

PS全明星大乱斗

■名称：PlayStation All-Stars Battle Royale ■类型：ACT ■制作：SuperBot Entertainment ■发行：SCEA ■平台：PS3/PSV ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄

■游戏的背景也是从SCE旗下著名游戏中选取的，图为《战神3》中哈迪斯的宫殿



PS3上也出现了一款《任天堂明星大乱斗》（Smash Bros）式的游戏，这就是《PlayStation全明星大乱斗》。目前公布的4名角色分别是Radec（杀戮地带）、Sweet Tooth（烈火战车）、Sly（狡狐大冒险）和人挡杀人佛挡杀佛的奎爷（战神）。开发小组表示，正式版中玩家还将看到Snake（合金装备）、Drake（神秘海域）等重量级明星，游戏最终将包含25～30个角色，其中来自第三方的角色（比如Big Daddy）也是星光璀璨。虽然看衰的人觉得这是索尼自己底气不足，但PS平台上有款大乱斗游戏又有什么不好呢。

现场提供的试玩中可以让玩家们感受到本作的操作简单明了：你可以自主决定用十字键还是LS摇杆来控制角色的移动，但如果你选择前者，LS可以根据拇指推向位置控制人物做出对应的投技动作。L1键为防御、R1键用于拾取道具、R2键是超必杀发动按钮。本作支持PSV和PS3的Cross Play，4名玩家一起对战时，可以用PSV代替PS3控制器，也就是说，PSV玩家可以和PS3玩家一起进行对战。

狡狐大冒险时间大盗

■名称：Sly Cooper: Thieves in Time ■类型：ACT ■制作：Sanzaru Games ■发行：SCEA ■平台：PS3 ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄

《狡狐大冒险——时间大盗》的故事紧接在8年前的三代故事的最后，Bentley制造的时间机器意外导致了记录有库珀家族历史和科技发明的奇书——Thievius Raccoonus被卷入了时空漩涡之中。为了解决可能导致的时间悖论，Sly、Bentley和Murray再次踏上冒险。

在这次对历史的大穿越中，我们将看到库珀家族的祖先们，包括日本封建时代的忍者Riochi Cooper，他将传授可以高速攀爬的“虎跳”绝技。在穿越到中世纪的欧洲时，我们还将看到库珀骑士团的领袖Galleth爵士。

Sly以操纵绳索为代表的经典技能都将在本作中回归，他依然可以从守卫那里偷窃道具。新的“卖拐”道具包括一个可以投射镜像到场景中用于迷惑杂兵的盾牌；罗宾汉套装则让Sly能够通过弓箭在场景中自由布设绳索，进入埋藏有贵重宝物的区域就靠这招了。本作除了4名角色（包括Carmelita Fox）以外，所有在穿越过程中遇到的先祖们都是可供扮演的，因此这将是系列历史上可控角色最多、地图面积最大的一款作品。

■这次Sly一行3人要穿越到各个历史断面，矫正可能给家族带来灾难的错误



体育冠军2

■名称：Sports Champion 2 ■类型：SPT ■制作：Zindagi Games ■发行：SCEA ■平台：PS3 ■发售日：2012.9.30 ■撰文：江苏防弹手柄



■双Move似乎是拳击游戏的最佳控制解决方案，在玩的时候请保持周围没有旁人……

专为PS Move设计的体感游戏《体育冠军》受到了广泛的好评，比照Wii和Xbox 360平台的同类产品，这也在情理之中，那么多Move用户，怎么可能不大卖呢。

在二代中，玩家将在拳击、高尔夫、保龄球、滑雪和网球5个竞技项目中，继续一边游戏一边健身的快乐。其中也可以看出，拳击和滑雪两个项目是专门为双Move控制器而量身定制的。以E3试玩台提供的滑雪项目为例，有节奏地同时前后挥动Move，是控制选手前进，左右倾斜则是控制方向，同时将两个Move快速移动到高于自己头部的区域，可以让角色跳起来，而在选手落地的一瞬间向下挥动，则可以提高落地的稳定性。一旦实现了一次完美跳跃，角色就会获得额外的速度加成，让你更容易做出接下来的花哨特技动作。

在保留了前作的自由模式、杯赛模式和挑战模式之后，本作将会全面强化线上模式，并且依托Facebook增强游戏的社交性，新加入的组队游戏（Party Play）会有效提升本作的参与性和对抗性。

海贼无双

■名称：One Piece: Pirate Warriors ■类型：ACT ■制作：TECMO KOEI ■发行：Namco Bandai ■平台：PS3 ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄



■ KOEI不会把周泰的动作模组直接套用给索隆吧?

继《高达无双》和《北斗无双》之后，KOEI已经能够成功地将割草游戏的一般规律，与日本动漫作品的具体情况相结合，《海贼无双》在本次E3大展上的出现，也并没有出乎“无双众”的意料。在现场播放的预告片中，我们看到了漫画中的剧情被高度还原，包括路飞同沙·克洛克达尔的生死大战、挑战CP9、营救火拳艾斯等重要剧情都可以在游戏中亲身经历。游戏的操作与“王朝战士”（《真·三国无双》美版译名）大体相同，主要区别在于跳跃键在本作中的用途是闪躲，长按之后可以呼唤同伴展开连携攻击。

对动漫迷耳熟能详的各个名场面的重新演绎自然也是必不可少的，本作过场总长度将有10小时之久，并请到了原画制作团队担任顾问。对那些著名的一对一战斗场面而言，唯一能将游戏操作同各个特写决斗镜头联系在一起的方法，似乎只剩下了QTE，而“北斗无双”的Boss战收尾时那种脑残的QTE操作又让不少玩家气得摔手柄（动辄小半个屏幕的QTE提示，输错一个Boss立马回满血），在这个问题上，制作组承诺会做出改进。

二之国 白女巫的愤怒

■名称：Ni No Kuni: Wrath of the White Witch ■类型：RPG ■制作：LEVEL-5 ■发行：Namco Bandai ■平台：PS3 ■发售日：2013.1.25 ■撰文：江苏防弹手柄

看到本作画面，玩家们立刻会感受到一股浓郁的宫崎骏风范，因为负责本作人设和美工的Ghibli工作室参与制作了《千与千寻》和《哈尔的移动城堡》这样的传世经典。这款游戏已于去年在日本市场发售，并获得了相当广泛的积极评价，E3上展示的版本是针对欧美市场发行的“国际版”。

游戏的主角是J-RPG必备的“小屁孩”，这个名叫Oliver的孩子因为母亲的不幸离世而悲痛欲绝。这时一个土豆模样的小精灵找到了他，并且告诉他在这个世界以外存在一个几乎一模一样的平行世界，每一个人都有自己的“分身”，如果Oliver到达那里，就能将妈妈带回到“现实”中来，以这种方式来复活亡母——这不是美剧《边缘危机》（Fringe）的剧情吗？

宫崎骏范自然是吸引鬼畜玩家们的首要卖点，此外，游戏也在J-RPG陈旧的战斗方式上作出了一些改进。大地图移动不再是“踩地雷”，所有敌人的位置、种类和数量都是可见的，玩家可以量力而行挑战合适的敌人。而当玩家过于强大的时候，一些小怪在见到英雄到来的时候会四散奔逃——你想踩都踩不到！



■作为一款典型的J-RPG，凭借画面上的艺术气质，应该依然能打动不少欧美RPG游戏的爱好者们

黑白世界

■名称：The Unfinished Swan ■类型：AVG ■制作：Giant Sparrow ■发行：SCEA ■平台：PS3 ■发售日：TBA ■撰文：江苏防弹手柄



■ 在两种颜色和简单线条构成的世界中找到通向下个场景的通路

今年E3上展示的主流游戏，已经被玩家戏称为只剩下了两种玩法——“前进+射击”，也正是在这种背景下，只有18人规模的Giant Sparrow工作室带来的创意游戏《黑白世界》才如此吸引人。游戏的故事讲述的是一个名叫Monroe的男孩，在母亲去世后得到了一幅未完成的天鹅素描（也就是游戏的标题所指）。一天夜里，他发现画面上的天鹅消失了，顺着地上的碳屑，他推开了画室中尘封已久的大门，从而进入了神奇的黑白世界。

“兔子洞”那一头的，是由简单的线条和单纯的黑、白色彩构成的平行世界。第一次进入游戏之后，甚至会给人“游戏死机”的错觉，因为主视角下的场景并不完整，大量的区域被黑白两种色块覆盖。你需要泼洒两种相反颜色的墨水，还原出这些区域的原貌，从而找到通向下一个场景的通道。由于Monroe身上携带墨水的容量是有限的，因此需要玩家来根据场景的基本构造，判断出哪些地方值得自己的泼墨挥毫。一旦墨水用尽，就意味着自己永远要被困在这个只有黑与白的异世界之中。

刺客信条Ⅲ解放

■名称：Assasin's Creed III: Liberation ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Sofia ■发行：Ubisoft ■平台：PSV ■发售日：2012.10.30 ■撰文：江苏防弹手柄


■ Aveline爬树的本领与三代正篇中的设定是一样的

■ 当时新奥尔良还在法国人控制下，"龙虾兵"并不是你的敌人


PSV版《刺客信条Ⅲ》的故事，讲述的是长得与安吉丽娜·朱莉有几分神似的女刺客Aveline在新奥尔良同圣殿骑士们的斗争，尽管与主机版的时代背景有重合，但二者之间的故事并无交织。事实上，《解放》剧本的格局比三代的正篇作品要小许多——1762年，路易斯安那州作为法印战争的赔偿被割让给西班牙，这导致了大量北美移民的不满，一场暴动席卷整座城市，阿萨辛们试图调查圣殿骑士在幕后的交易，为自身的独立和自由而战。Aveline与被Abstergo Industries绑去的酒吧服务生Desmond并没有任何血缘关系（Aveline拥有半法国、半非洲黑人血统），因此本作也不再有"现代"这样一条故事线。

除了同屏人数较少，可视距离较短以外，PSV版的"阿萨辛3"在游戏系统上并没有任何缩水。女主角具有Connor在树林中演绎的"人猿泰山"绝技，打斗系统同样采用了类似《蝙蝠侠——阿卡姆城》的FreeFlow半辅助战斗系统，让群殴战斗的演出效果得到显著提升。每成功暗杀一名敌人，屏幕左下方的一个数据槽就会被填满一点，到顶之后就可以在战斗中任意暂停，然后标注敌人，再一键执行，让主角发动瞬间清场的超级杀阵——这显然是从《细胞分裂——定罪》中习得的技能。

作为索尼发布会上演示的重点游戏之一，本作将是软件偏少的PSV上一款比较瞩目的作品，主打欧美市场。Aveline还将与PS3版联动，解锁"康纳"的独占元素，同时两位主角还能会在游戏中碰面。

灵魂献祭

■名称：Soul Sacrifice ■类型：ACT ■制作：Marvelous Entertainment ■发行：SCEA ■平台：PSV ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄

《灵魂献祭》是典型的第三人称视角动作游戏，其最吸引人的地方已经在游戏的标题中点明了——游戏的故事发生在一个巫师世界，每个人都会魔法，而所有魔法的"能源"不是随意打打怪就能冒出来的蓝色药瓶，而是靠献祭——包括角色身上的血与肉。这是一款偏魔幻风格的ACT，主题是"追求力量就是付出代价"。每场战斗前你可以将身上的6个部分作为祭品，在战斗中按下对应的快捷键，就能使用闪电、烈火、石化、狂风等不同的强力魔法。每场战斗中的每样祭品只能献祭一次，因此只有在最需要的时候才能"卖身"，否则就会失去对对应部位的操控权。比如说玩家将右臂转变为巨大的魔爪之后，没有在规定时间内消灭敌人，接下来就无法再使用双手武器和基于右臂的特殊动作了。

在解决Boss之后，你可以选择对这些巨大化的怪物进行拯救或是牺牲——怪物是由其他因为自我献祭次数过多而堕落的人变成的，他们就是游戏主角的最终归宿，但如果你选择"拯救"，就可以缓解自己肉身的突变，而选择"献祭"，得到的是大量的魔法值储备。在现场提供试玩的片段中，玩家接受了一名女巫的任务，去消灭岩石巨人，而当玩家选择"拯救"后，不满的女巫师转而攻击主角。可见游戏交给玩家的这两种选择不仅关乎"道德"，而且还会造成剧情的分支变化。

本作作为SCE力推的一线大作，邀请到了诸多知名制作人参与开发，其中最著名的人物就是拥有《鬼武者》《洛克人》《失落的星球》《丧尸围城》等知名作品的稻船敬二。


■ 你的战斗力取决于自己愿意做出多大的"牺牲"

■ 献祭越多，则主角外形的变异程度就会越高


新国王物语

■名称：New Little King's Story ■类型：RPG ■制作：Konami ■发行：Konami ■平台：PSV ■发售日：2012 ■撰文：江苏防弹手柄



■手下战士的作用至关重要，想搞"无双"是没有出路的

■相对于技能落后的Wii版，新作增加了多种画面特效



"国王物语"系列从Wii转移到PSV平台之后，玩家最关心的莫过于操作问题。新作中控制Corobo国王移动被设定为通过LS摇杆，RS用于调整视角，D-Pad用于给队友分配各种命令。

身为一名国王，你的行动权在自己的领土上不受任何限制。你需要帮助陷入危难之中的子民，还要像RTS游戏那样将他们丢入不同的训练设施，培养一支具有多兵种协同作战能力的军队，或者是在和平时期管理整个王国的建设，或者在兵强马壮的时候，向着地图上未知的区域展开进军，为Corobo王国开疆扩土。

你可以控制主角做出基本的战斗动作，虽然对单一的杂鱼可以做到秒杀，但将国王一个人丢到敌群中上演"国王无双"是非常不明智的。在手下的士兵以强力肉盾为主的时候，玩家应该着重培养角色的远程攻击能力，而当你的队伍强大的火力输出能力与防御完全不成正比的时候，就需要国王能够起到吸引对方注意力的作用。

《新国王物语》看上去更像是Wii版的"威力加强"，同时根据PSV的性能增加了画面的细节和特效，并且强化了非常能够取悦掌上玩家的人性化存盘和收集元素。这个游戏充分利用了PSV的系统，具有升级了的视觉效果，也采用聪明的触摸控制系统，包括其PSV的后触摸板。玩家也可以享受大量新增的网上功能，包括下载内容、与装备结合的合作游戏以及在线排行榜等。

寂静岭记忆之书

■名称：Silent Hill: Book of Memories ■类型：AVG ■制作：WayForward ■发行：Konami ■平台：PSV ■发售日：2012.10.1 ■撰文：江苏防弹手柄

"寂静岭"系列近年来尽管已经风光不再，但负责外包制作的各个欧美制作组一直都在尝试创新。在《记忆之书》中，游戏将首次提供最多4人的合作模式，但由于本作仅仅支持本地无线连接，在没有官方服务器管理的情况下，并不能提供Drop-in、Drop-out这种灵活的连线方式。

更加让人意想不到的是，"记忆之书"的主角也可以像RPG游戏那样，由玩家来自定义其外貌特征（WayForward小组表示玩家的选择也会影响到角色的性格），可供扮演的"职业"有运动男、书呆子、摇滚青年、小混混和预科生。众多的服饰道具也会作为隐藏要素供玩家一一解锁，其中就包括了著名的"三角头"面具。

每当在流程中遭遇谜题的时候，玩家就会被困在对应的房间中，所有的道具和线索都在你的身边，不必以四处奔波、翻箱倒柜的方式寻找解谜工具。多人合作的目的不在于高效率的解谜，而在于高效率的杀怪。在战斗方面，本作基本上与组队刷怪类A-RPG游戏没有太大差别了。游戏中的怪物分为"血""光"和"铁"3种属性，杀死一种怪物，则对立的元素的血池就会被填满，从而解开对应的技能。比如当玩家专注于屠戮"光"属性的妖怪的时候，你的"血"属性技能（以提升战斗力为主）就会被依次解开。

本作已经跳票将近一年时间，目前确定的发售日在秋季，希望这次我们能如期看到这款另类的系列游戏。

■所有的故事都围绕这本《记忆之书》展开，剧情是独立于系列而新创的





■继承原系列的设定：武器依然有耐久度的设计

新超级马里奥兄弟2

■名称：New Super Mario Bros. 2 ■类型：ACT ■制作：Nintendo ■发行：Nintendo ■平台：3DS ■发售日：2012.8.19 ■撰文：上海S.I.R


■ 一切都是金的，食人花是金色的，乌龟也是金色的！


■ 金色火炎花可以把砖块全都打成金币，看来这次马里奥的身价又得上涨个几十倍了


■ 令人怀念的是狸猫装正式回归2D横卷轴马里奥游戏，左下角的速度条一点也没变

显然本届E3任天堂完全没有考虑到观众审美疲劳的问题，岩田聪气定神闲的外表下也开始有些耐不住性子了。马里奥的正统作品从未像今日这般频繁地涌现，去年的《马里奥3D大陆》为流年不利的任天堂收复了不少失地。

时隔半年的“新马2”又再度杀到，且与“新马U”一同展出，难免给人以一种被“新马”刷屏的感觉。事实上，相距前作“新马”初代已经过了6年之久，任天堂适时推出续作，也顺理成章。问题在于，这款“新马2”与它的前辈与后辈（新马U）们究竟有多大区别？

本次的“新马2”大胆地更换了系列游戏的挑战核心。将原本处于从属位置的金币收集，提升到了更重要的高度。画面里的一切都像是用金子打造的，金币简直就像炸瘫的银行金库一样喷涌而出。在游戏里你可以吃到一种新的火炎花，只不过它是金色的，从而让马里奥变身为黄金马里奥，射出的火球可以穿过砖块，被破坏的每块砖块都会变成活蹦乱跳的金币。而在《超级马里奥USA》里第一次出现的Pow砖也在本作中再度登场，只是它不仅能清场，还能炸出巨量的金币，更不用提当马里奥顶着一个金砖脑袋的时候，每走一步都会不停地得到金币了。

> 游戏里你可以吃到一种新火炎花，只不过它是金色的，从而让马里奥变身为黄金马里奥。

游戏的版面中还会存在着一种把敌人全变得金光闪闪的圆环，当玩家扔出金龟壳时，它也会沿途一路拔散金币，击破敌人更是会喷出大堆的金币。玩“新马2”的过程一刻不停地充斥着“叮铃叮铃”的脆响，同时本作的金币计算也会从原本的两位数变成4位数。也这就意味着打到关底，降下旗杆已经不再是玩家所追求的目标啦，更多更多的金币才是他们想要的！

“新马”初代是一杯不过不失的温吞水，挑战性的缺失令它成为系列游戏中最容易被人遗忘的那个。“新马2”用转移挑战点的方式，回避了比较敏感的难度控制问题。让新手亦能通关，而个中高人还可研究获得最多金币的方法。游戏特地为这些金币狂人设立了一个“金币角逐”模式，在里面你可以与对手比拼各自的吸金能力。

“新马2”即将问世，到时又会有多少痴迷于水管工的任饭们将配上7月底的“大号”3DS一同购入呢？

暗影之王真实之镜

■名称：Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate ■类型：ACT ■制作：Mercury Steam ■发行：Konami ■平台：3DS ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R


■ 陆陆续续有更多恶魔城的角色出现，包括许多经典的Boss


■ 西蒙的第三战是否能将游戏带回到那个荒蛮的氛围？


■ 战斗更接近于动作游戏，有完整的格斗系统，敌人会进行格档

两年前的《恶魔城——暗影之王》为长时间被《月下夜想曲》模式套牢的“恶魔城”系列赢来了一丝转机。这款由西班牙人制作的“恶魔城”游戏几乎摒弃了“月下”开始奠定的探索模式，甚至大部分的时间里主角加布雷都在野外游荡而并非在城堡内；战斗采用了时下流行的《战神》风格，大范围的鞭子本来就与《战神》的奎爷有诸多相似的痕迹。而Boss战更参考了部分《旺达与巨像》的设计，当面对巨大的敌人时，加布雷会在它的身上跳来跳去，最后攻击弱点。

不过最让人惊讶的是，这款游戏直到最后居然也没有出现吸血鬼德古拉，甚至其中的小怪也像是随便从哪个奇幻游戏中挖来的，而找不到多少“恶魔城”的影子。《暗影之王》召致了系列粉丝的一致恶评，有哪作“恶魔城”会连德古拉本身都抛弃掉呢？不过就是这款仿佛标错了名字的大杂烩游戏最后卖掉了200多万份，远远超过了其它“恶魔城”游戏的销量。也让Konami重新开始思考这一古老品牌的价值。

在本届E3上，家用机版的《恶魔城——暗影之王2》与3DS的《暗影之王——真实之镜》双双出击，体现了Konami塑造“暗影之王”品牌的决心。3DS的《真实之镜》图像由多边形构成，主角为阔别游戏业几十年的初代主角西蒙，他曾经两度将德古拉伯爵打入地狱，此次又将在他辉煌的战绩中再次增添一笔。看来负责《真实之镜》的制作组吸取了一些前作的教训，在游戏中出现的敌人均来自于经典恶魔城的骷髅、斧兵，甚至连侏儒巨人这样的Boss级角色也同样存在。

虽然我不想在前瞻里吐槽，但这款游戏的每一处设计都像极了《战神》。

游戏虽在关卡和视角上采用了2D玩法，但战斗部分却更像是《战神》。西蒙拥有一整套完整的格斗系统，他可以使出一套挥鞭连续技，将敌人从地上打到天上，也能施以投技，或用鞭将敌人拉至近处。当然，他也会防御，也有类似一闪的反击系统。

虽然我不想在前瞻里吐槽，但这款游戏的每处设计都像极了《战神》。而唯一让它看起来像是一款“恶魔城”游戏的就是它终于将场景搬到了阴森的古堡而不是山清水秀的地方。从地图来看，本作继承了“月下”开始的开放式场景。

纸片马里奥贴纸明星

■名称：Paper Mario: Sticker Star ■类型：RPG ■制作：Intelligent Systems ■发行：Nintendo ■平台：3DS ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R



■NGC的《千年之门》图像效果十分圆润，而《贴纸明星》更接近于N64版的纸张感觉。游戏将于年底问世，为圣诞商战增添重要筹码

谁都无法否认，N64是任天堂曾经由盛转衰的转折点，但同时又是天才创作最巅峰的时期。N64一手奠定了3D游戏的基础，在这个平台上诞生了许多重量级的巨作。然而有一款游戏，在这3D的时代中又重新开始思考2D平面在空间中的意义，于是《纸片马里奥》横空出世。它虽然是一款3D游戏，但一切事物又像是用纸片搭成。

这款名为《贴纸明星》的新作则再次将我们带回到RPG式的游戏体验。马里奥可以在大地图中跑跳或攻击，但触碰到敌人就会进入到一个典型的回合制游戏中去。通过有节奏地按键可以更有效地击溃那些栗子球和乌龟们。本作主打的贴纸系统则让游戏变得更具战略性，当马里奥在地图上游荡时，会收集到许多贴纸，有锤子、火炎花等系列中耳熟能详的道具，也有电风扇、弹簧鞋这些“纸马”独有的东西。在战斗中使用会产生连踩、暴击等多彩的效果；而在地图上使用则类似于《大神》中的绘画一样，能干涉游戏中的世界，比如在荒芜的草地上贴火炎花的贴纸，草地便会开出鲜花，具有很强的解谜元素。P

路易的鬼屋暗月

■名称：Luigi's Mansion: Dark Moon ■类型：ACT ■制作：Next Level Games ■发行：Nintendo ■平台：3DS ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R

当你说某人有点像路易的时候，这句话通常是贬意的。不仅由于他天生就戴着一顶绿帽子，而且他还总是活在哥哥的阴影下，知名度甚至不如一头鼓着腮帮的恐龙。在2001年的《路易的鬼屋》里，他享受到了主角的滋味，但最后结果糟糕。这告诉了任天堂一个真理——即使想制作原创的系列，最好也让马里奥当主角，而不是路易。但任天堂最爱干的事就是隔三差五去后院的储藏室里挖掘各种被遗弃的创意。任天堂为《路易的鬼屋——暗月》这款作品倾注了很大的信心，路易拿到了他生涯中为数不多的又一次主演机会。

初代面临的问题主要在于游戏太过单薄，无法承载起首发大作的重担。它更像是一款小品，适合在掌机上发挥余热。而新作中出现的幽灵种类十分丰富，比如有种戴着电焊面具的幽灵，必须等它将面具摘下才能照晕，不时出现的机关也需要巧妙使用手中吸尘器的吸力来解开。

总之，我们希望路易能够证明，除了充当2P手柄和备胎，其实他还能做得更好。P



■背着小型吸尘器的路易基阔别10年又回来了！虽然胆小，但他依然勇敢地与鬼魂战斗。有时游戏还需要解谜题才能继续，如吹开积雪

恶魔召唤师灵魂黑客

■名称：Devil Summoner: Soul Hackers ■类型：RPG ■制作：Atlus ■发行：Atlus ■平台：3DS ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R



■可惜的是，本作在图像上几乎没有任何的改变，只增加了少量新内容

作为老牌的日式RPG名厂，Atlus一直致力在其庞大的“女神”世界观中拓展出各种丰富的作品。“女神转生”系列形成了一个光怪陆离的世界，《恶魔召唤师——灵魂黑客》则是其旁支作品中的翘楚。

《灵魂黑客》最初于1997年底在SEGA SS上发售，后移植PS，而此番的3DS版本则是相隔原作15年之久的复刻版。故事背景为网络中建设的虚拟都市“范例X”，主角则是一名熟练的黑客，通过不太正当的手段得到了“范例X”的接入资格。然而这时，他们黑客组织的首领却发现了一台可以用来召唤恶魔的电脑，从此，主角与其它召唤士之间的斗争拉开了序幕……

最核心的系统依然是传承至今的恶魔交涉系统，通过与敌人（恶魔）的交涉，可让其化敌为友，成为同伴。恶魔不仅只是一种战斗工具，更具备自己的性格，或狰狞，或友爱，或愚钝，或狡猾。他们并不会完全听从主角的意见，而会擅自行动，然而当移动中给恶魔赠予道具，又会让他们忠诚度提高。这些设定让游戏呈现出比“女神转生”系列在人性层面上更深的思考。P

作为游戏业最知名的制作人之一，宫本茂对平凡事物所展现出的想象力往往是诗意化的。“在小时候，他会穿过公园的树林，那是一次神奇的体验，他能看到一些无法看到的东西，想象这些路会通向不同的地方，当他仰望蓝天，会认为这是另一个世界的天窗。”作家David Sheff这样描述他与宫本茂在一起的感想。他制作的游戏很多都来自于他的童年回忆，而《皮克敏》正是这样一款显现童真的终级之作。

这款诞生于2002年的游戏看起来与当时市面上的游戏都不太一样。在游戏里玩家扮演的是一个小小的外星人奥利玛（Olimar），因为事故而迫降在地球。为了找到修理飞船的零件，他开始在“广阔”的地球上探险。但奇妙的是，由于奥利玛船长实在小得可怜，所以他能探索的地方，其实只是一户普通人家的后院！这正是宫本茂儿时对自家后院的回忆和想象。于是，小虫、青蛙，甚至被丢弃的纸袋和废电池等平凡的事物，都成为阻挡着奥利玛的大山。帮助奥利玛渡过难关的，是一个个伪装成花和叶子的精灵皮克敏，这些小家伙比奥利玛更迷你，但却懂得人多力量大的真理。于是奥利玛便指挥着五颜六色的精灵们开辟出回家的路。

总而言之，如果你需要给自己一个买Wii U的理由，那么《皮克敏3》就足够充分了。

游戏大胆地将即时战略、动作与解谜元素相结合，突出了皮克敏这种如蚂蚁一样渺小的生命也有自己的生存方式。

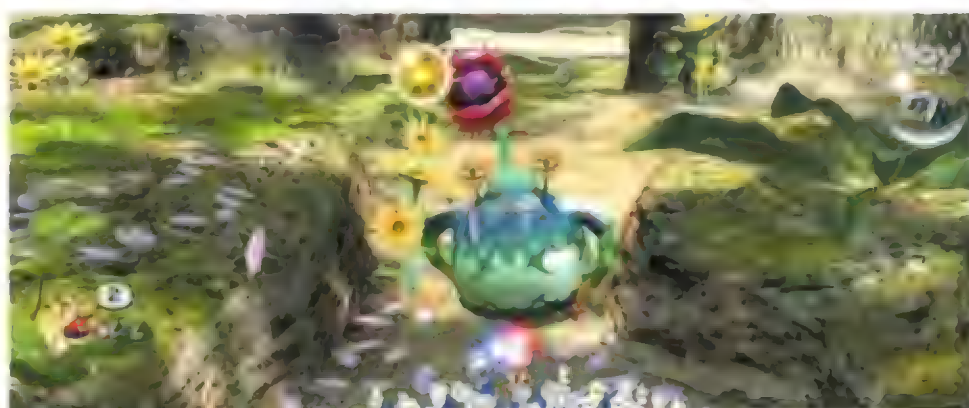
本作图像的提升自然不必多说，除此之外没有十分明显的变化。在试玩的Demo里，玩家将会接触到一种新的石头皮克敏，它们的造型就像一颗颗小石子，可以用来砸破易碎的物体。他们在一场与蜈蚣状大虫的Boss战里大放异彩，因为这条虫子的身体上布满了厚厚的外壳，需要用石头先击碎它们，才能用红色的普通皮克敏造成伤害。游戏用到的Wii U特性有限，小屏幕用于显示地图，玩家可像玩即时战略游戏一样掌握全局，当然也可以用Wii的双截棍手柄操作，会感觉更加直观一些。新作在关卡上的创造力多过系统改造，当看到皮克敏们顺着藤蔓如滑梯般滑下时，想必所有人都会会心一笑。

总而言之，如果你需要给自己一个买Wii U的理由，那么《皮克敏3》就足够充分了。









■ 虽然Wii U的性能并不值得称道，但时隔8年的《皮克敏3》还是呈现出了更多丰富的细节

■ 作为Wii U的主打作品，本作除了画面提升，似乎没什么变化



■ 新加入的石头皮克敏可以用自己的身躯击碎硬物，但代价却是它的生命！



皮克敏3

■名称：Pikmin 3 ■类型：ACT ■制作：Nintendo EAD ■发行：Nintendo ■平台：Wii U ■发售日：TBA ■撰文：上海S.I.R

■ 游戏对Wii U手柄最显著的应用就是加入了小地图，如此一来，玩家可以对整个关卡有一个大局观

新超级马里奥兄弟U

■名称：New Super Mario BROS. U ■类型：ACT ■制作：Nintendo
■发行：Nintendo ■平台：Wii U ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R



■《新马U》支持直接使用Wii U的手柄来进行游玩，这也就意味着，当你的家人守着肥皂剧时，你也能继续救公主的征程

自从《新超级马里奥兄弟》吹响了传统横版马里奥游戏的反攻号之后，各种各样的“新马”简直如母猪生仔一生一窝。

这次的《新马U》支持玩家使用Wii U中的自定义形象Mii来进行游戏。其实在去年E3便已经展出过一些片段，但效果并不理想。此番再度展出，图像明显好了不少。背景的动态效果更趋生动。目前我们可以看到两关的Demo，其中有一个是第一关，另一个像是雪地的关卡。但更让人心动的是出现在预告片中的巨大化关卡，要知道自从《超级马里奥兄弟3》后，这一经典关卡就再也没有出现在2D的马里奥游戏里。现在你们看到了，一切都超乎寻常地大：巨大的栗子球、巨大的乌龟，还有巨大的砖块！除了关卡上的更新外，马里奥的衣柜里又多了一件神奇的玩意，那就是飞鼠装。有些类似于以前的狸猫尾巴，但这件装束可以更平滑地飞行而不必连打A键。而耀西则生出了无数种颜色的变种，这些五颜六色的耀西们有些可以像气球一样飘升，有些则能吐出气泡将敌人变成金币。

Wii Fit U

■名称：Wii Fit U ■类型：PUZ ■制作：Nintendo ■发行：Nintendo
■平台：Wii U ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R

自从游戏业进入体感时代，各种各样的健身游戏便层出不穷，但显然《Wii Fit》是其中最成功，并且也是唯一成功的产品。它通过一块平衡板的外设，巧妙地解决了对人体重心的测量。从而能够制作出比Kinect更加细致的动作。这也多亏了《Wii Fit》所大力推广的瑜珈项目在师奶中的杀伤力，最终这款需要连同外设一起购买的高价游戏达到了近1500万套销量的战绩。如今的《Wii Fit U》已是系列的第三作，除了保留了原先的经典瑜珈项目之外，整体更加娱乐化。比起健身，更接近于《Wii运动》的项目，比如雪道翻滚、赛划艇、端盘子等，均具得很强的趣味性，而不似瑜珈项目的严肃感。但它们其实都需要玩家掌握自身的协调性和平衡性，在看似很轻量级的活动中消耗掉大量的卡路里。游戏与前几作一样，记录着你与家人锻炼后的瘦身曲线。不过在本作里，即使你关闭电视也依然可以用小屏幕来继续锻炼。可以说是不多地用到新特性的改进之处。

今年年末，这款素来无逢敌手的系列即将与Kinect的《Nike训练》摩擦出火花，孰优孰劣，还待来日再议。

■Wii Fit U会更加生活化，能将你的锻炼指标，反馈到记录器材里



任天堂乐园

■名称：Nintendo Land ■类型：PUZ ■制作：Nintendo ■发行：Nintendo ■平台：Wii U ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R



■《塞尔达——战斗任务》十分近似于3D版的《四支剑》，玩家自己屏幕显示着自己的状态，而上屏则是其它的玩家

可能对于熬夜观看了任天堂发布会的粉丝们来说，这款发布会的压轴作品简直就是一场灾难。冗长如背书般的解说加上用幻灯片形式演示的小游戏，不仅把现场的媒体们纷纷雷倒，也让坐在电脑前看直播的我急得直想找快进在哪里。而最悲惨的莫过于整场发布会居然就在一个类似吃豆人一样的幻灯片中落幕。无论《任天堂乐园》的最终成品是好是坏，从直播留言里排山倒海的抗议声中，我们也能明显地感到这场处子秀彻底地搞砸了。但当我们回过头来评价它，《任天堂乐园》似乎又没有想象中的那么糟。玩家聚集的广场里一共有12个道门和徽章，我们可以认为它包含了12款迷你游戏，通过进入不同的门来进入不同的游戏。比如《塞尔达传说——战斗任务》。它是一款类似《四支剑》的多人动作冒险游戏。但不同的是它采用了类似于《天空之剑》中击剑项目的主视角战斗方式，玩家使用体感操作来挥剑或射箭。从不同的角度攻击能切入敌人防守的死角。谜题设计则继承了《四支剑》的衣钵，需要多名玩家配合方可听到解开谜题的效果音。看起来十分不错。

僵尸U

■名称：ZombiU ■类型：FPS ■制作：Ubisoft Montpellier ■发行：Ubisoft ■平台：Wii U ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R



■这款作品对Wii U的深挖程度达到了任天堂都无法启及的地步，不过实际上的效果依然是一个未知数

育碧的一贯策略是——抢占所有新平台。即便它的前景并不明朗，也可靠独占新平台的噱头赚上一笔。当初他们对Wii的态度即是如此，并且热衷于挖掘每一件Wii的外设。当然，法国人的确在休闲游戏上赚到了钱，所以他们自然不会放过Wii U这个新特性多到爆炸的新主机，于是贡献出了他们最倾力的作品——《僵尸U》。

《僵尸U》暂时没有任何剧情可言。当四周都充满着僵尸时，你还会在乎一切是怎么发生的吗？唯有拿起手中的武器，杀出个黎明。当然，这次我们有一个特别的“生存背包”可供我们在乱世中多存活一段时间。

它用到了几乎Wii U的所有新特性。玩家在感知到敌人行动时可以打开雷达搜索；当举起手柄对准屏幕时，会进入一个类似《银河战士Prime》的分析界面，对准未知物件即可扫描详细信息……小心此时僵尸扑上来哟！当然，这个背包也可以用来存放物品，当你要调用这些物品时，主角亦会进入无防备的状态；当使用狙击枪的时候，小屏幕会充当瞄准镜的作用。

舞力全开4

■名称：Just Dance 4 ■类型：MUG ■制作：Ubisoft Paris ■发行：Ubisoft ■平台：PS3/Wii U/X360 ■发售日：2012.10.4 ■撰文：吉林罗萨

看过育碧今年E3发布会的朋友应该会记得开场一幕：舞台上一堆丰腴的MM围着个饶舌歌手卖力跳舞的场景，没错，这正是育碧宣传《舞力全开4》的手段之一，虽然在我们看起来有点完全不带感，但育碧对这款千万级的大作本身依旧保持着积极的进取心。在4代作品中，大受欢迎的挥洒汗水（Just Sweat）模式将会得到大幅增强，玩家们可以利用游戏中内置的运动课程和卡路里计算器来追踪自己的运动强度，打造完美身材。同时该作也增添了全新的舞蹈对决模式（Battle Mode），这种模式更像是街舞中的对决，玩家可以直接面对屏幕一较高低，看看谁才是真正的舞林霸主。

《舞力全开4》将在全体感平台推出，预计会有40首新曲目登陆新作。其中Wii U版还将会拥有专属的傀儡大师模式（Puppet Master Mode）。在这个模式下，最多可以有5位玩家同时参与到游戏中来，其中手持Wii U的平板控制器的玩家可以让其他参与者依照他创造的舞步和所选择的播放清单跳舞，颇有点派对主持人的味道。

■ Wii U的控制器将会在《舞力全开4》中发挥重要的作用，官方也针对其特性进行了卖力宣传



乐高城市地下神探

■名称：LEGO City Undercover ■类型：ACT ■制作：TT Games ■发行：Nintendo ■平台：3DS/Wii U ■发售日：2012 ■撰文：上海S.I.R



■一整个城市的乐高！与这些积木互动是许多人儿时的梦想

TT Games是华纳旗下的一大摇钱树，是制作各种乐高游戏的“积木专业户”，其《乐高蝙蝠侠》等游戏收获了数百万的销量。这让华纳开始考虑让他们接手一个更大的项目，它不再依靠那些有版权的题材，代之的是你童年时对乐高的一切回忆：一个庞大的城市，各种建筑和物件都是由乐高积木搭建起来的……这样的梦幻作品真的存在吗？当然！这款《乐高城市》就是你想要的。

在这款游戏里，你扮演一名警探。在一个如同《横行霸道》的开放环境里追捕犯罪者。但不同的是，这是一个乐高式的场景。玩家可以通过破坏和拼搭，创造出新的物件。游戏的主角虽然是一个警探，但他也可以变身为维修工、矿工和土木工人等职业，用来应对不同的情况。

本作用到了Wii U“镜中看世界”的特性，当你需要定位一个罪犯时，可以举起手中的手柄并对准电视寻找，手柄的屏幕将会如《蝙蝠侠——阿卡姆城》的侦探模式一般，标出罪犯的身型。这款游戏同时也将发售3DS版本，预计于今冬登场。



■除了像上一作那样从老动画里攫取灵感，游戏中还增加不少原创的2D关卡。在这些关卡中，不仅要像以往那样穿过阻碍到达终点，更要探索每个角落，发掘隐藏在分支路线上的秘密。这些关卡还将承担起更多的叙事功能，对玩家的主线流程产生一定影响

史诗米奇2双重力量

■名称：Epic Mickey 2: The Power of Two ■类型：ACT ■制作：Junction Point/Blitz ■发行：Disney Interactive Studios ■平台：PC/PS3/Wii/X360 ■发售日：2012 ■撰文：上海小象咪咪

在2010年E3的任天堂发布会上，久未露面的著名制作人Warren Spector携新作《史诗米奇》登场，引起不小的轰动。经历2011年游戏部门大整顿的迪士尼，决定今年秋天再次出击，带来这款“神笔马良”的续作《史诗米奇2——双重力量》。

故事承接前作的结局。在《史诗米奇》里，米老鼠因为自己的调皮，把存放迪士尼过气明星的废弃世界（Wasteland）弄得一团糟。最后在幸运兔的帮助下，赶走了邪恶的疯狂博士，废弃世界恢复了正常。到了《史诗米奇2》，疯狂博士不甘失败，准备卷土重来。而米老鼠再次回到废弃世界，并且有机会进入之前从未到达的区域。如果你是一个迪士尼的老粉丝，一定不会对这些全新关卡陌生。游戏中将以3D的形式重现各种迪士尼动画里的经典场景，玩家既能重温儿时的记忆，又能满足渴望探索的好奇心。

当2010年Warren Spector登上任天堂的舞台，公开《史诗米奇》的时候，吸引了不少高年龄段玩家的注意。不仅因为它是Warren Spector沉寂多年后的首部作品，更重要的是，该游戏一改往日迪士尼明亮欢快的低幼风格，将人们熟悉的迪士尼人物、场景进行了翻天覆地的改造。原本令人充满美好记忆的卡通场景，突然变成了黑暗阴沉的风格，让那些长大了的迪士尼爱好者大呼过瘾。《史诗米奇2》依然继承了前一作的黑暗风格，并且在原有基础上进行夸张的改造。玩家可以在游戏中找到迪士尼的影子，同时又有不同以往的全新体验。从已公布的图片与视频中不难发现，开发商Junction Point对黑暗风格的执着追求，使得他们的魔手伸向了那些耳熟能详的经典卡通人物。很难想象，3只小猪、皮诺曹之类的可爱形象会被他们改造成什么模样。

> 前作的2D关卡继续保留，玩家可以在短短几十秒的时间内重温那些记忆中的老动画。

媒体对前作中的2D关卡给予了一致好评。在续作中这些短小却不失乐趣的2D关卡继续保留，同时又有变化。在这里，玩家操纵的米老鼠，会像马里奥一样在横向卷轴的世界里蹦蹦跳跳。《史诗米奇2》延续了将迪士尼动画改造成关卡场景的传统，重新选取了几部迪士尼的经典老片作为这次2D关卡的素材。玩家可以在短短几十秒的时间内重温那些记忆中的老动画。

不义联盟人间之神

■名称：Injustice: Gods Among Us ■类型：FTG ■制作：NetherRealm Studios ■发行：Warner Bros. Interactive Entertainment ■平台：PS3/Wii U/X360 ■发售日：2013 ■撰文：吉林罗萨


■华丽的视觉表现和出色的动作设计让本作在E3上斩获了游戏评论家奖中的最佳格斗游戏奖

在2012年的E3上，NetherRealm并没有像人们预料的那样展出《真人快打》的新作，而是用《不义联盟——人间之神》这款完全意义上的新作向观众展示了自己的诚意。本作更像是一款无关DC漫画原作中正义与邪恶的格斗游戏，原著中的超人、蝙蝠侠、闪电侠等人物在游戏中充满了暴力倾向，互殴起来的情景也颇为符合NetherRealm所提倡的暴力美学。游戏中这些角色的动作设定经常会体现出漫画原著中的个性特点，为了保持动作的连贯性，蝙蝠侠的手中随时就能变出绳索来施展各种招牌必杀技，小丑女也能从空气中直接拽出来自己那把标志性的大锤。

本作似乎很是强调格斗与周边环境的互动，互动之一体现在玩家可以利用环境中的设施给予敌人出其不意的打击，比如说预告片中就有蝙蝠侠利用时空穿梭机打击闪电侠的情形；互动之二则体现了人物对环境的夸张破坏所带来的视觉冲击感，这种破坏通常还伴随着多场景的变换，可惜现有的预告片还没有通过镜头明确告诉我们游戏是否支持多场景格斗。P

变形

■名称：Sonic & All-Stars Racing Transformed ■类型：RAC ■制作：Sumo Digital ■发行：SEGA ■平台：3DS/PC/PS3/PSV/X360 ■发售日：2012 ■撰文：吉林罗萨

《索尼克全明星赛车——变形》是2010年推出的《索尼克与世嘉全明星赛车》的续作，该作依旧由《OutRun》的制作组Sumo Digital负责开发。续作相对前作最大的变化正是副标题中的“变形”两个字，它代表着各种人物角色的座驾不仅仅就是那么一辆汽车，它在遇到河流的时候能够变成船，在遇到巨大沟壑的时候可以变成飞机，这就是变形的精髓。它让竞速的空间从原本的陆地扩大到了海陆空，从而增加了不少新鲜的感觉。

“变形”依旧强调“索尼克”系列的速度感，但对很多玩家而言，令其买账的可就不仅仅是速度感了，也许更多的还是冲着世嘉全明星去的。世嘉从系列初作开始就向游戏中增添了《莎木》中的芭月凉这一类的角色参战，在《变形》中，你还会看到更多这种经典角色的登场，比如《战斧》中的矮人吉利乌斯和《忍》的主角乔武藏都会参与其中，他们的出现就足够让许多老玩家兴奋的了。游戏支持最多8位玩家联机对战，还可通过画面分割进行4人对战。P


■还记得这位矮人大叔是谁吗？《战斧》系列中的吉利乌斯啊！

铁拳锦标赛2

■名称：Tekken Tag Tournament 2 ■类型：FTG ■制作：Bandai Namco ■发行：Bandai Namco ■平台：PS3/X360 ■发售日：2012.9.12 ■撰文：吉林罗萨


■1对2的模式会给游戏带来更多挑战，相信有不少高手会热衷于这个模式

《铁拳锦标赛2》通常被大陆玩家称为《铁拳TT2》，这款系列作品的初代发售在1999年，2代的街机版发售在2011年9月，随后在今年的3月份发售了对游戏平衡性进行了调整的资料片《铁拳TT2——无限》。在本界E3上，Bandai Namco公布了大量的家用机版信息，《铁拳TT2》的主机版将包含街机资料片版的内容。

作为一款移植作品，厂商必然要增添一些新的要素来维系游戏的吸引力。首先在游戏的可操人数上，将会有超过50人以上的角色可供玩家选择，Namco还为这些角色追加了新的动作和服装，并且服装还会根据实时战斗中的水或污垢产生变化，另外角色战斗的舞台也会比街机版多出不少。

在游戏系统上，主机版将会提供多人联机对战模式，其中包含1对1、1对2或2对2等多种战斗方式。此外主机版还将提供一个战斗实验室（Fight Lab），玩家可以在其中将任意游戏角色的招数组合到机器人上来打造“我流”的角色，如果这个自定义角色也能用于对战，相信一定会使战斗变得更加好玩。P

NBA 2K13

■名称：NBA 2K13 ■类型：SPT ■制作：2K Sports ■发行：2K Sports ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.10.2 ■撰文：天津半神巫妖



■扣篮大赛的重新设计，你是否喜欢这样的QTE呢？

《NBA 2K13》在一些媒体的E3最佳评选中成功击败了《FIFA 13》，获得了最佳体育游戏类大奖。E3展示的视频是游戏的早期版本，最直观的感受就是人物的动作做了很大的改进，每个球员基本都有着属于自己的运球、单打动作。一眼望去可以清晰地通过动作而不仅仅是球衣、相貌分辨出有名球星。本作的改动重点是防守。玩家将拥有更多的手段来阻止那些进攻火力强大的队伍，不过2K Sports并没有在E3上透露详细的防守方式。

《NBA 2K13》的预购特典内容包括了一个额外的全明星DLC，包括全明星周末的全部内容，从三分球大赛到扣篮大赛的参与你都有了更大的灵活性。游戏基本上把扣篮大赛变成了“吉他英雄”。在球员准备扣篮时，屏幕右侧会出现一连串的按键指令，在限定时间内玩家按键越准，扣篮的效果就越好。这也是E3展出的一个重点。和前作一样，《NBA 2K13》总体看上去十分流畅。随着宿敌的回归，也许今年的作品会改掉一些顽固的Bug，更加精益求精。

麦登橄榄球13

■名称：Madden NFL 13 ■类型：SPT ■制作：EA Sports ■发行：Electronic Arts ■平台：PS3/PSV/Wii/X360 ■发售日：2012.8.28 ■撰文：吉林罗萨

对于《麦登橄榄球》这样年年都要更新换代的系列作品，其素质的提升往往也都是一些陈词滥调的东西。不过因为北美玩家对橄榄球这项运动的狂热，EA还是在展会上卖力的宣传了这个游戏。得益于引擎的更新，《麦登橄榄球13》将会有更细腻的游戏画面，也会有更真实的物理碰撞，同时EA也请来了CBS体育著名的解说人Phil Simms和Jim Nantz担纲解说嘉宾，使得游戏在画面和声音的双重交织冲击下，给玩家带来更加身临其境的感受。像《FIFA 13》等游戏一样，如今的“麦登橄榄球”新作也开始主打起俱乐部系统和生涯模式，带领球队成为美式橄榄球大联盟的霸主或成为炙手可热的大明星，都是在游戏中可以实现的梦想。

游戏针对Kinect的语音控制进行了优化，玩家在游戏时不必呼出菜单就可以利用语音进行一些战术布置与命令执行。本作还被当做是微软最新技术SmartGlass的应用演示：玩家可以利用手机、平板等移动终端作为辅助工具，在比赛前使用移动终端制定各项战术，在比赛时还可以利用移动终端进行球员控制。



■这两个家伙就是传说中的著名解说员，现在他们不仅献声而且也“献身”了

NHL 13

■名称：NHL 13 ■类型：SPT ■制作：EA Sports ■发行：Electronic Arts ■平台：PS3/X360 ■发售日：2012.9.11 ■撰文：吉林罗萨



■游戏增添了超过1000种的动画细节，Shane Doan的动作看起来更为逼真

同橄榄球一样，冰球作为北美四大运动之一很受当地玩家的追捧。而EA的冰球运动系列也和橄榄球一样，直接拿到了NHL（国家冰上曲棍球联盟）的授权，并冠以它的名号进行“招摇撞骗”。《NHL 13》是EA在本次E3会展期间发布的诸多体育游戏中宣传片最为热血的一个，令许多并不关注冰球运动的玩家也血脉贲张了一把。

在新一代的作品中，EA开始强调“真实演出滑冰”的概念，本作的速度、操控与爆发性都更加接近现实中的冰球演出。同时EA还标榜一个叫做Hockey IQ（曲棍球智商）的概念，顾名思义，这是一套量身定制的人工智能，它会让球场上的运动员变得更飞快、更灵巧、更狡猾。在游戏系统上，EA也拿出了两大卖点。其一是游戏管理接入（GM Connected），它允许玩家之间共同组成一个30队联盟来进行沟通与对抗，从而搭建一个接近现实的NHL联盟（现实中的NHL拥有30支球队）来展开联赛；其二是NHL精彩瞬间，在这个模式下，玩家可以重温或重写那些历史上的难忘时刻，充分过一把扮演英雄的瘾。

东京丛林

■名称：Tokyo Jungle ■类型：AVG ■制作：Crispy's ■发行：Crispy's
■平台：PS3 ■发售日：TBA ■撰文：江苏防弹手柄



■即便在丛林化的东京，食物链依然存在

威尔·史密斯主演的《我是传奇》，给都市末世题材的电影和游戏都创造了一条可以拓展的思路，包括《孤岛危机3》在内的一大批动作游戏都开始营造“都市丛林”的混合体验。在《东京丛林》中，各种凶猛的野生动物在人类社会灭亡之后占据了东京的大街小巷。更让人惊奇的是，这些猛兽都装上了（或者被装上了）芯片，这使得它们具有比《人猿星球》那群“吃错药”的猴子还要高的智能和协作能力。

游戏中由于人类已经灭亡，你需要扮演一种动物在废弃的东京求得生存。每种登场动物都可以完成各自的独有任务，最后揭开地球人类灭亡的真相。在生存战斗中，被猛兽正面突袭时如能成功躲避，就能触发子弹时间，从而提供给玩家进行一次防守反击的机会。在清理一个街区的异类动物后，玩家就能在这里设置营地，从而吸引其它的幸存者加入自己阵营。

“人”多力量大，但在生存资源严重匮乏的背景下，“人”多的结果很有可能是大家都饿死，因此队友的接纳和管理将成为游戏的另一个重点。

终极地带HD收藏版

■名称：Zone of the Enders HD Collection ■类型：ACT ■制作：Konami ■发行：Konami ■平台：PS3/X360 ■发售日：2012.10.25
■撰文：吉林罗萨

当《终极地带HD收藏版》的OP在2012年E3会展期间响起的时候，许多玩家都不禁泪目，十多年就这么过去啦。许多人在2001年购入该系列初作的时候都是为了瞧一瞧随游戏附送的《合金装备2》演示碟的芳容，但不少玩家最终被《终极地带》这款高速机器人动作游戏所虏获。相隔12年，Konami终于决定将小岛秀夫工作室打造的《终极地带》与《终极地带——引导亡灵之神》进行重制同捆发售。

重制的两代作品将会支持720p和60帧的HD宽屏画面，使游戏的临场感有了大幅提高。Konami也针对声音和界面进行了优化，并且增添了人民群众喜闻乐见的各种奖杯。但不管怎么说，这款作品与同公司的《合金装备HD收藏版》一样都是炒冷饭的作品。只是这种复刻对于老玩家来说无疑是从DVD时代走入了蓝光，多了一次重温经典的机会。

对于新玩家而言，这下再也不用为了领略经典去忍受糟糕的画面了。原作毕竟是10年前的游戏，锯齿什么的还真是有点惨不忍睹啊。

■以2D形式表现的能量槽和武器系统都进行了重新绘制，界面看起来依旧整洁大方



地牢乐园

■名称：Dungeonland ■类型：ACT ■制作：Critical Studio ■发行：Paradox Interactive ■平台：X360 ■发售日：2012.12.1 ■撰文：江苏防弹手柄



■从游戏名称到场景，明显是在恶搞迪士尼乐园

《地牢乐园》相当于《求生之路》的团队合作与《暗黑破坏神》式刷怪的结合体，此外还有《霸王》（Overlord）的黑色幽默成分。比如E3上提供的试玩关场景，根本就是对迪士尼乐园（Disneyland）的恶搞。玩家扮演盗贼、巫师和战士进入地穴深处斩妖除魔，顺便寻找各种宝物——听上去有些无聊，不过游戏还是同“刷刷刷”类型的ARPG有着明显的区别。比如说武器系统的相生相克非常明显，战士的盾剑是一对比较中庸的攻防装备组合，但在遭遇使用双手长柄锤的怪物时，就会被对方砸得毫无还手之力。

游戏中的每一个角色一次只能携带3瓶不同类型的魔法药水，它们可以提供必杀技、队友恢复和瞬间防御力最大化的特殊能力。游戏里的“大招”用于混战和苦战状态下的保命，并不能随手浪费，否则整个团队的生存就会受到严重威胁。

每局线上游戏最多支持4名角色，但只有3人能组成一队，剩下的一人则要唱起“地牢之主”的黑脸，负责部署各种陷阱，并且像RTS游戏那样指挥手下的奴才们对入侵势力展开围剿。

本月头条

《星际争霸Ⅱ》中国锦标赛决战上海

代表当今《星际争霸Ⅱ》电子竞技全球最高水平的《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛系列赛（World Championship Series，WCS）的中国锦标赛定于7月2日至15日在上海举行。WCS由暴雪娱乐与全球各地的电子竞技赛事组织共同举办，全球任何一名《星际争霸Ⅱ》玩家都可以通过参加所在国家和地区的预选赛、锦标赛，以及所在大洲的锦标赛，一路晋级，直达《星际争霸Ⅱ》“世界之路”的最高舞台——今年年底在亚洲举行的战网世界锦标赛——《星际争霸Ⅱ》全球总决赛。32名中国顶尖《星际争霸Ⅱ》选手经过4个多月的鏖战，从9项竞争极其激烈的中国区预选赛中脱颖而出，获得了中国锦标赛的参赛资格。

头条看点：获得中国锦标赛前10名的选手将晋级《星际争霸Ⅱ》WCS亚洲总决赛，与来自韩国、新加坡、和中国台湾等国家和地区的选手争夺亚洲冠军头衔和高达6万美元的总奖金。

韩国计划立法禁止游戏虚拟物品现金交易

据英文的《韩国时报》报道，韩国文化体育旅游部可能很快会推出一项法案，从今年下半年起全面禁止网络游戏虚拟物品的现金交易，这对《暗黑破坏神Ⅲ》的现金拍卖行可能造成一定影响。法案还禁止将在游戏中使用外挂等工具自动获取虚拟物品的行为，以劝导青少年不要在游戏上浪费太多时间。该部门表示，游戏的主要作用应该是娱乐，该部门认为此举将有利于创造一个良好的游戏环境。有统计指出，目前在东亚盛行的网游虚拟物品交易市场上，60%的物品是通过外挂采集的，这些程序和其它手段造成了网游在社会上的负面形象。触犯该项法律的人可能会被处以最高5年的监禁和5000万韩元的罚款。



《韩国时报》网站的相关新闻页面

传《熊猫人之谜》即将开始公众测试



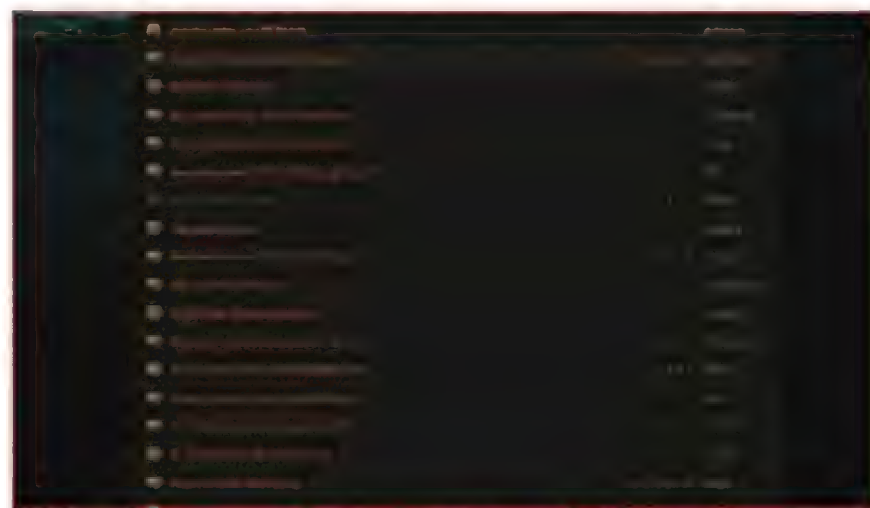
据说是已经印刷好的《熊猫人之谜》包装盒图案

近日，暴雪的战网页面短暂地出现了《熊猫人之谜》公众测试服务器（PTR）版本的选项，暴雪官方微博解释说，这是从《大地的裂变》PTR版本向《熊猫人之谜》版本过渡时发生的小小页面错误。准备进行测试的显然会是4.4补丁，例行公事地在资料片之前先推出包括天赋在内的新系统、不包括潘达利亚等不购买资料片就看不到的内容。此外，在reddit.com网站上有人发布了一张疑似《熊猫人之谜》包装盒的照片，从照片看可信度颇高。虽然暴雪没有透露更多的讯息，但以上消息的陆续爆出的确是《熊猫人之谜》越来越接近完成的一个迹象。

暴雪月评

啥都有得喷

《暗黑破坏神Ⅲ》推出两个多月，看国内外论坛里整天都是各种抱怨的帖子。就像有人说的，装备掉落率低要抱怨，掉落率调高、63级东西多了又要抱怨不出好的词缀，出了好装备了又要抱怨卖不掉。又有人说，就算是成功的D2，如果放到今天出恐怕也照样会被喷得体无完肤。


论坛里经常充斥各种阴谋论者、感觉帝什么的，中外皆然

当然，这不是为D3辩护，现阶段D3确实问题很多，而简单地将修理费翻上数倍等改动也确实不妥。不过我总觉得，相比“上个世纪”来说，现在的人似乎有些太浮躁太不容易满足了。过去很多人对暴雪无限崇拜，游戏不用玩就认定必属精品，但是自从开始玩《魔兽世界》以后，我就发现玩家越来越多的就只是抱怨，很多人都把自己当做“上帝”，得到的都是应该的，自己的职业削弱了损害自身利益了就喷，却忘记了很多职业在某个版本能力逆天的时候就都是横着走的，而一旦修正了就大吵大闹。

另一方面，我觉得暴雪的一个问题就是，明知众口难调却要去“调”，过于注重玩家的反应，所以《魔兽世界》改来改去都改得面目全非了，却还是总有人不满意。这有点像边写边拍边播的电视剧，要根据观众反应来做出调整，就会导致整个故事的凌乱，如果罗贯中今天是在起点上写《三国演义》，多看几条“状诸葛之多智而近妖”之类的帖子或微博而做出调整，那最后的作品绝对会惨不忍睹。虽然不断在发展的网游跟这些艺术形式有很大不同，但我还是认为，如果被玩家的意见左右而摇摆不定并不是好事。

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：内部测试 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《熊猫人之谜》测试新讯息汇集

■福建 Coldwind

自从暴雪在电话会议上承诺加快资料片开发进度后，《熊猫人之谜》的测试版本开发进度一直很快，大部分内容已经完善，团队副本也开始逐步测试。

勇气点数

在MoP中将可以通过更多的途径取得勇气点数：一个是通过日常任务，大多数都奖励5点勇气点数，而每天可以接到的日常任务多达50个，加上以前提到过日常任务的上限取消，如果玩家愿意，每天全部完成即可取得至少150点；一个是随机地下城每天可以取得60点，场景战役每天可以取得30点，挑战模式目前按取得铜、银、金的成绩分别奖励40、50和60点，不过这可能只是临时的设定；另外就是打团队副本。勇气点数每周的上限仍然是1000点，但玩家可以根据自己的喜好选择刷满上限的方式。

勇气点数仍然可以用于购买装备，但这次还需要通过几个主要派系的声望来取得，毕竟日常任务是资料片的一个重点，跟影踪派、金莲教等几个派系的声望达到崇敬后可以用勇气点数购买种类繁多的489物等的史诗装备。声望奖励的坐骑则是要达到崇拜后用金币购买，不需要勇气点数。

勇气点数的另外一个用途就是暴雪提到过的提升装备。该项功能尚未开放测试，从数据挖掘的结果看，每件装备可升级的次数目前是3次，升级时会显示物品等级和角色平均物品等级的提升情况，装备上所有的属性都会得到提升。

PvP

官方网站发布了一篇游戏总监Tom Chilton的访谈博文，介绍资料片中PvP的变化，主要内容如下：

- 资料片会增加两个新的战场和一个新的竞技场，这样两者总数分别达到10个和6个。

- 资料片的设计鼓励玩家到户外去而不是待在主城中，这样就会自然而然地产生很多世界PvP，而不是设计者专门打造的内容。

- 不会强制PvE服务器上的玩家参与PvP，比如黑市这样的热门地点在PvP服务器上就很可能成为大规模世界PvP的场所，这里远离城市卫兵的监视，是一个专门进行地下交易的场所，不是中立城市也不是庇护所。而在PvE服务器上，玩家除了出价被人超出外就没别的风险了。

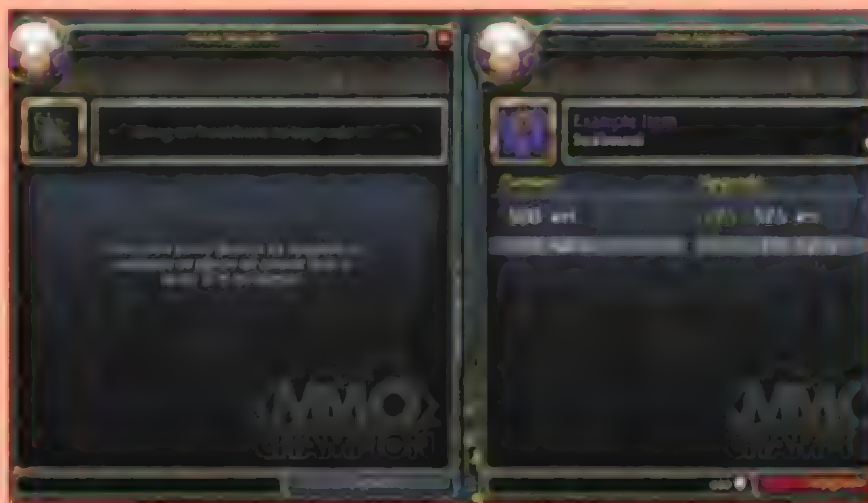
- 屠城是一项重要的世界PvP，但一直以来主城的卫兵过强妨碍了屠城的进行。通过现在所掌握的技术，暴雪将可以做到仅在PvP服务器上削弱卫兵的强度，刷新时间也会延长；PvE服务器上的卫兵就会保持不变。如果这些改变有效果，将来可能还会利用这样的技术增加更多的PvP/PvE服的差异。

- 关于靠飞行坐骑逃避世界PvP的问题，暴雪会加入一件道具，让玩家可以在地面上使用，将一个骑在飞行坐骑上的敌对玩家击落（对方必须是在合理的射程内且开启PvP状态）。

- 资料片不会有像冬拥湖和托尔巴拉德这样的地方，这些地方更像副本区域而不是世界PvP地点，替代方案是把本来会在类似巴拉丁监狱的副本中出现的首领放到户外去，通过对户外首领的争夺来自然地产生世界PvP。

- 竞技场会改成在准备阶段就可以看到对方职业和天赋的设计，不过看不到具体的天赋配置和雕文等。这样就有点类似于玩扑克，你不知道对方具体会用什么技能，但你可以预测然后在比赛正式开始前调整自己的天赋来应对。

- 目前积分战场没有任何调整计划，未来可能把两个新的战场加入积分战场。



使用勇气点数来提升装备物品等级和属性的界面



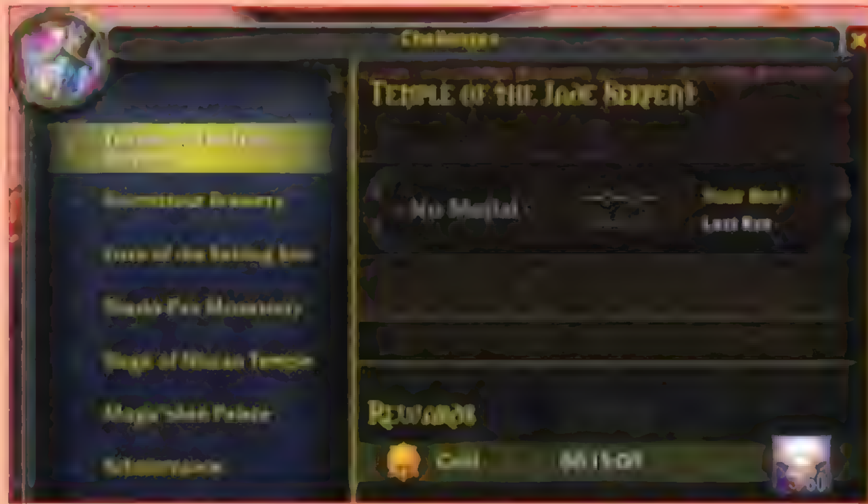
只要能选中对方就可以进行观察，可以更直观地看到对方的天赋、天赋树配置和雕文等



自带重铸NPC的探险牦牛坐骑涨到12万啦（算上公会天赋是10.8万）



熊猫人种族坐骑龙龟，其中慢速的有6种，快速的也有6种，共12种

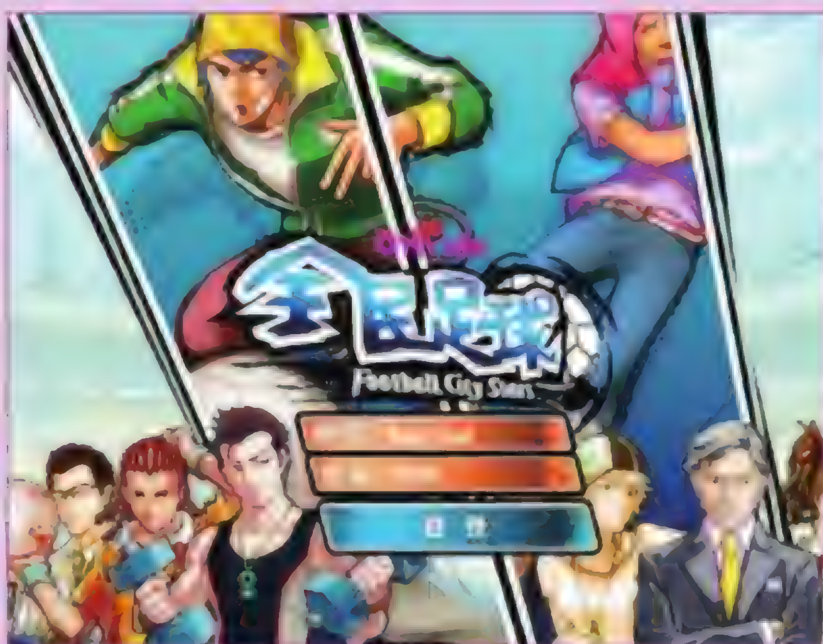


挑战模式的奖励，挑战模式没有排队系统，玩家只能自己组队然后飞去副本入口

本月头条

《全民足球》宣布进军泰国

育碧软件正式宣布，将与东南亚领先的网络游戏运营商Asiasoft达成合作，Asiasoft将在泰国代理及运营育碧近期出品的免费网络游戏《全民足球》。《全民足球》由育碧上海开发，目前在中国大陆地区处于公测阶段。这款游戏拥有真实的物理表现和快节奏的玩法，支持8名玩家同场对战，并结合了技能天赋系统等角色扮演游戏元素，玩家可以感受从菜鸟到球星的成长旅程。育碧上海总经理戈翎表示，“《全民足球》是育碧第一款针对亚洲市场的网络游戏。现在，通过与Asiasoft的合作，这款游戏将被推向整个东南亚市场，我们也相信泰国的玩家会喜爱这款很棒的免费游戏！”



《全民足球》登录界面

头条看点：《全民足球》目前发布了全新的2.0版“一球成名”，开放个人排位赛模式，玩家们可以为个人的荣誉而战。

iPad平台专属漫画《刺客信条——殒落》上线



《刺客信条——殒落》封面与样张

育碧软件宣布，他们为iPad平台制作的专属漫画《刺客信条——殒落》（Assassin's Creed: The Fall）已经正式上线，售价为6元人民币（应用名为“Assassin's Creed Comics”）。本书将展现给读者“刺客信条”世界的全新面貌，讲述了俄罗斯刺客宗师Nikolai Orelov的故事和他的冒险之旅。本书由著名漫画家Cameron Stewart和Karl Kerschl编绘，描写了Nikolai努力从圣殿骑士手中夺取拥有强大力量的圣物，并因此与残暴的沙皇亚历山大三世在高速行驶的列车上展开决斗的故事（故事可参考2012年2月中《大众软件》）。移动版的漫画实现了流畅的滑动翻页，读者也可以使用导航功能、改变视图，甚至可以选择观看彩色或黑白版本。

育碧假期档重磅新作更新发售日期

育碧软件日前更新了一系列将在今年假期档发售的热门游戏的新发售时间。其中《孤岛惊魂3》将于11月29日发售，比以往公布的发售日延期两个多月；《舞力全开4》将于10月2日发售；《摇滚史密斯》将推出全新内容，允许玩家插入贝斯进行游戏，游戏将于9月27日发售PS3和Xbox 360版，PC版的发售日是10月18日（早前购买《摇滚史密斯》的玩家在购买9月4日发售的DLC的基础上可直接接入贝斯开始游戏）。


用贝斯玩《摇滚史密斯》的消息是在E3宣布的

育碧月评

更多的影视

人们都说育碧软件在轻度休闲游戏领域越走越远，是不是还缺乏更多例子？那么现在给你：STARZ的热剧“斯巴达克斯”也将登陆游戏平台！

育碧软件宣布，将与STARZ娱乐合作推出格斗类游戏《斯巴达克斯——传奇》（Spartacus Legends），将带给玩家引人入胜而又极度震撼的“斯巴达克斯”世界。游戏以热播美剧“斯巴达克斯”系列中脍炙人口的角色人物为原型，玩家会体验从日常的训练到竞技场中的残酷战斗，通过原始的角斗过程来成为角斗界的传奇。游戏号称拥有数千种残酷的武器组合以及强大的技能系统，玩家可以扮演斯巴达克斯或创造属于自己的角斗士，与朋友线下对战，也可以加入线上多人模式，在全球排行榜上竞技。

“斯巴达克斯”的演员Liam McIntyre为游戏开发提出了他的反馈意见。“斯巴达克斯”系列电视剧（包括“竞技场之神”“血与沙”“复仇”）被翻译成15种语言，在150多个国家播出。游戏已经在圣地亚哥举办的国际动漫展上提供试玩，预计明年初发售。

此外，育碧还公布了根据同名电影改编的游戏《敢死队Ⅱ游戏版》（The Expendables II：The Video Game）的首个游戏宣传视频，其中的动作场面可谓疯狂，该作将配合电影档期，8月1日就将在PSN上发售，8月17日发行PC和XBLA版。


《敢死队Ⅱ游戏版》是一款别致的多人合作横版射击游戏，风格就像电影一样怀旧，令人想起那些曾经的银幕硬汉

多人对战方面，本作加入了“战地”式的激励团队协作的设计，杀敌并非是得分的唯一途径

孤岛惊魂3

名称：Far Cry 3 类型：FPS 制作：Ubisoft Montreal 发行：Ubisoft 平台：PC/PS3/X360 发售日：2012.9.4 撰文：江苏防弹手柄



神经兮兮的Vass总有各种让你崩溃的办法



神秘的土著女Citra是Vaas的妹妹，至少她是个正常人

此前我们已经见识到了《孤岛惊魂》的惊悚迷乱氛围与癫狂气质，这在E3预告片里得到延续。E3会场里提供的单机试玩，也充满了意识流表现方式。主角Jack Brody从岛上原住民的营地醒来，看到了土著人的神秘仪式，一个身材火爆又无上装的女子正在挑逗他。值得注意的是在试玩的结尾，Brody进入了一顶帐篷，看到了幽灵般的Vass站在自己的身旁，当玩家举枪就打时，却发现他被子弹击中后化为一股黑眼，而Brody自己却变成了Vass的形象。这似乎在暗示，留着莫西干头的这个大恶棍，其实是Brody在疯狂岛上分裂出来的一个人格？

E3上还重点揭秘了本作的4人合作模式，其场景设计和剧情与由Brody“主演”的单人战役完全不同，它讲述的是4名被“队长”出卖的士兵在荒岛上厮杀的故事。从这段展示来看，本作的合作模式并不是单纯的组队刷分。为保证4名玩家能始终同进退共患难，合作时的场景对行动的限制较大，目标指向相对明确，并且在实施的过程中也考虑到了协作的要求。

在这个任务中，玩家需要在火车抵达之前炸毁一座铁路桥。最有效率的办法就是4人分别扑向对应的桥墩，安放炸药后全员撤离。听起来很简单，但在布设C4的过程中要面临桥头堡那头敌人的反扑。还有安全性较高的打法，由3名玩家掩护一名“爆破手”，这需要更强的合作意识方能完成。

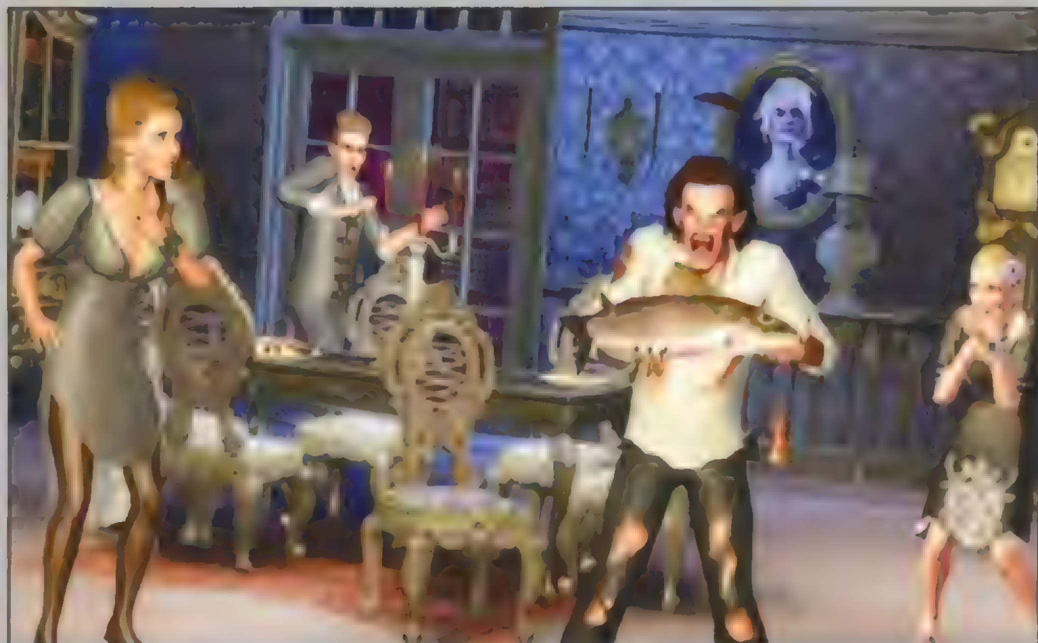
多人对战方面，本作加入了“战地”式的激励团队协作的设计，杀敌并非得分的唯一途径，报点、救援队友都能获得点数。一个新颖的技能——“战吼”可以在一定时间内对周围队友产生光环效果，不同职业的“战吼”的对应效果也有所区别，有的可以增加移动速度，有的能提升皮厚指数。“火风暴”模式将多人对抗与本作的丛林战主题有机结合，攻击组的目标是破坏位于地图中区的油库，然后点燃大火，让地图的大部分地区被熊熊烈火吞噬。前往神庙建筑躲避火灾的攻方还会架设天线，召唤运输机投下汽油，火上浇油的最终结果就是让灾情蔓延到整个地图，将守方敌人全部烧死。这样，守方必须转换战术主动出击，方有生还的可能。

在每局比赛分出胜负以后，胜方可以对手下败将作出“惩罚”或“仁慈”的选择。

本月头条

《模拟人生3》公布新资料片

EA日前公布了《模拟人生3》的第七个资料片《异能力量》（Supernatural）。在这个最新扩展包里，玩家将可以探寻西方文化里最神秘的嗜血部族，包括狼人、僵尸、吸血鬼等。虽然看起来很吓人，但一贯人畜无害的“模拟人生”系列在表现他们时看重的肯定不是番茄酱，制作组为这些邪恶力量加入了许多童话背景的故事，总的调子仍旧是以调侃为主。《异能力量》同时还包括新的互动元素，如炼药系统的加入，可以制造与超自然力量有关的众多神奇魔法。


对西方流行文化元素的恶搞显然还没有到头呀！

头条看点：和上个资料片《表演时间》类似，本资料片会发行两个不同版本，预订资料片还能获得《植物大战僵尸》的内容包。资料片将在9月4日发售。

■新《模拟城市》透露更多细节


真实的、可以弯曲的城市道路

EA在E3展上和E3之后公布了新的《模拟城市》的更多细节。其中包括一个多人模式的宣传片。在E3影像中，我们可以看到《模拟城市5》游戏中不断出现的种种危机：都市扩张的陷阱、可怕的怪物和五级火险等，将强力挑战玩家在规划城市时的蓝图设计能力。新作在图形引擎升级的同时，允许玩家进行更复杂的城市设计，例如，系列的玩家都知道，玩家在道路规划建设方面没有过多的变化空间，而在新作中却可以设计弧形延伸的道路。道路可以弯曲向前，道路旁的建筑物也将不再按照方格来搭建，实现真正复杂而真实的现实版都市。此外，E3上开发组还强调了云存档和跨平台的可能性，他们还确认，这将是一款需要联网来玩的游戏。

■《荣誉勋章——铁血悍将》公布多人模式Alpha版

往年EA的FPS大作都在发售前数月公布了多人模式的Alpha版，而EA的最新作品《荣誉勋章——铁血悍将》也不例外，在7月份的圣地亚哥动漫展上，就公布了详细的多人模式演示视频。从演示画面来看，场景与E3展上的“索马里行动”地图非常相像，不出意外的话应该是同一个地图。这段Alpha版的预先录制画面，为玩家展示了多人模式中各种职业兵种的表现，比如狙击手、步兵、重机枪兵等，显然，每个兵种使用的武器和能力会有一定的不同之处。制作者提到，玩家在杀敌时可灵活运用你的武器，手枪、小刀甚至斧子在近距离作战中有其独到的优势。另外，在视频中还能看到空中战机支援模式，这无疑让对人对战的战术更多多样化，对战的场面更真实。目前玩家比较关注的是载具，也许在下次的演示中会看到更多和载具战有关的新特点。

艺电月评

适应联网

在年初新《模式城市》公布的时候，Maxis就一直强调网络对这款游戏将有多么重要。《模拟城市》将会采用云端储存技术，游戏会把你的建造进程自动从后台上传到云端，而且游戏会支持浏览器等有利于社交的元素，Maxis试图表明，联网不仅仅是监督玩家抛弃盗版，而且是让每个网络上的玩家互相影响——你构建的将不仅是你个人的城市，而是在全球化背景下成为一个合格的市长。

当然，焦点仍旧是联网。不管是新近的D3，还是育碧采用全新DRM的那些游戏，联网始终是个会引起天怒人怨的话题。但问题仍旧是怎么联网，以及如何为联网设计更好的游戏系统。育碧早期的那些DRM游戏只是纯粹的联网，只要登录服务器挂掉，玩家就只能干瞪眼，但后来的一些游戏就好得多，比如去年发行的《魔法门之英雄无敌VI》。这款游戏说白了就是做出了目前市面上Free to Play游戏的精髓——如果你玩的是盗版，那么你可以免费玩到这个游戏，但因为许多系统和武器、装备是与服务器端绑定的，你玩到的可能只是这个游戏很小的一部分。当你深入玩下去，被游戏吸引时，那么种种的不爽就可能诱使你花钱去买一套正版了。可见，DRM并不反人类，反人类的是网络本身的联通是否优良，和网络的结合是否合理。如果你能让离线游戏的元素和联网游戏的元素结合得更紧密，那么玩家买账的程度也会更高。

所以，想办法去适应联网，并祈祷运营商的网络够班吧。因为Maxis的制作人告诉玩家：“新《模式城市》是一款多人游戏。事实上，我们把单人游戏也看作是多人游戏的一部分。”


污染严重的工业区，你的不可持续发展也会让周边城市遭殃

"完整盘带"（Complete Dribbling）可以让球员在高速狂奔中也做出小范围的带球动作，看来是给梅西们设置的新系统

FIFA 13

名称：FIFA 13 类型：SPT 制作：EA Canada 发行：EA Sports 平台：3DS/PC/PS2/PS3/PSP/PSV/Wii/X360 发售日：2012.9.17 撰文：江苏防弹手柄



《FIFA 13》加入的全新社交系统——足球俱乐部，你可以将它理解为足球游戏中的Autolog



蓝月亮在补时最后阶段完成的英超冠军大逆转，将成为挑战模式中的一场战役

立志为本世代FIFA划上完美句号的《FIFA 13》，必须改善前作的诸多问题，比如战术防守系统导致贴身防守弱化、Impact Engine导致的糟糕场面等。通过E3上的Demo，我们已经看到了部分的答案。

系列制作人David Rutter表示，今年的"第一时间触球控制"（First Touch Control）概念，是与去年的"战术防守"拥有同样革命性意义的创新，它将改变以往"只要球能传到位置就一定能接住"的现象。在现场提供的试玩中，可以看到并不是每个力道或线路欠佳的球都会导致接球失误，但接球者会用更长的时间和更多的附加动作才能拿住线路不佳的传球，这会给对方防守队员带来上抢和卡位的优势。除了先前我们了解到的影响到接球动作的动态因素外，试玩中的雨战条件也会让接球的失误率大增（这大概就是某些腹黑教练一遇技术流球队就拼命朝球场灌水的原因）。Rutter在演示会上指出，FTC系统并非要用各种失误来给玩家们的流畅进攻添堵，而是迫使玩家在每一次按键的前后，都将自己的思考融入操作中。此外，该系统也让玩家根据特定球员和球队的技术特点，选择对应的战术成为可能。比方说操纵利物浦的玩家就要尽量避免给人丛中的卡罗尔送大力贴地球，优先选项应该是利用他的高点。奉行蛮牛打法的球队，如果一味追求巴萨式细腻的短传配合，结果只能是让自己在中前场不断丢球，然后被对方的反击打穿。

如果你听到某个爱足球的邻居在用阵阵英文单词狂吼，不用怀疑，他在玩《FIFA 13》！

《FIFA 13》还在E3上带来了一个重磅卖点——对Kinect的支持。虽然让玩家站在电视机屏幕前人肉控制C罗们的头顶脚踢，实在是有点科幻，因此EA Sports将突破点放在了语音控制上——换人的繁琐程序和过于复杂的战术界面，一直以来都是FIFA系列的顽疾，玩家们强烈要求加入PES风格的快速战术调整。现在，Kinect的语音识别功能将让上述苦恼不复存在。只需要对着麦克风说说话，就可实时控制阵型的变化，发出换人指令。玩家还可对特定球员的攻防倾向和无球跑位方向给出具体指令，但你的语音命令仅仅用于替代对战术菜单的手动操作，球员不可能对"传""射""直插"这样的命令进行即时反馈。

本月头条

GTA5发布新游戏截图



图中可以看到洛杉矶的多处地标，此外有人认为直升机的门开着意味着玩家可以实现高空跳伞

日前，在Rockstar Games官网网站更新的FAQ中，发布了两张新的GTA5游戏截图，内容很平淡，分别是直升机掠过城市上空和公园湖边的画面，即使眼睛再敏锐的考据党恐怕也无法在当中找到足够的亮点。GTA5开发组在FAQ中表示，自从去年11月发布首个预告片以来，GTA5的确很少有新闻，游戏内容是完全封锁的。他们说，此举只是为了一心扑在游戏制作上，因为这个游戏项目太庞大，一时还难以理出宣传的头绪，而且更重要的是，他们想要保证“发布的信息是100%正确的”（意思是不想发布那些最终可能被砍掉的玩法和创意）。最后，他们许诺“很快就会提供更多信息”。

头条看点： 开发组表示，他们发布游戏信息一贯慎重，因此短时间内不准备再发布信息量巨大的预告片和视频，而是会用不断发布的游戏截图来代替。

■《边境之地2》的联机系统将类似D3



本作有多个Kuso知名大作的游戏地图，目前看到的有《狂怒》和《质量效应》风格的

《边境之地2》的艺术指导Jeremy Cooke日前接受采访时透露了本作在各方面的新情报。他表示，本作的多人合作系统与《暗黑破坏神Ⅲ》一样，玩家可随时加入或退出他人的进度，反之亦然，而无论作为主机的玩家当前在进行哪个任务。掉落系统也与D3类似，例如每支枪都带有一大堆配件，枪及配件的属性与“暗黑”一样，是随机产生的，从而让你缔造出上百万个从外观到性能都各不相同的枪械。因此，《边境之地2》玩起来就像一个能离线游戏的D3，掉落及任务系统与“暗黑”一样出色。游戏的主要是平台是PC，预计制作组会针对PC的键位设计、配置和联机等进行一系列的优化，此外联机会主要通过Steam平台进行。

■《NBA 2K13》宣布推出“王朝版”

2K Sports近日宣布，10月份发行的新作《NBA 2K13》将推出一款名为“王朝版”（Dynasty Edition）的收藏版，购买该版本的玩家可以获得普通限定版中得不到的奖励。主要包括：艺术画册、独家制作的运动耳机、全新的《NBA 2K13》全明星内容、Skinit独家制作的篮球主题手柄贴纸以及一个非常漂亮的、全尺寸的《NBA 2K13》主题斯伯丁篮球。《NBA 2K13》王朝版售价为99.99美元，10月2日与普通版同时发售。

仟游月评

重视PC版

《边境之地2》已经临近发售了，有许多人已经忍不住去订一个铁盒，或者150美元的收藏版。因为这是本年度在内涵上最像是D3的游戏了。当然，在精神气质上，这款游戏的戏路比D3要更宽广，更加无厘头和没心没肺。

如果说前作只是风格讨巧，在系统上还显得稍微有些稚嫩，在细节上还有些糙，那么《边境之地2》绝对不容你小视了。D3终于发售以后，“暗黑”类游戏近期的发展路线似乎已经明确了。《边境之地2》有了足够时间去设法发扬D3的长处，避免它的短处。当然，制作组更有时间冷静下来思考，前作的哪些缺点是这次可以规避的。

该作的PC版这一次得到制作组的高度重视，界面完全PC化，玩家可用鼠标在任意界面下进行操作，所有键位均可自定义。尽管PC版未能应用DX11特效，但游戏加入了NVIDIA的PhysX技术，因此PC版爆炸后的粒子效果将更逼真，更有层次感。制作组也在一些小细节上讨好玩家，比如可以导入前作的存档，这样正版玩家可以获得独特的角色奖励；定价和赠品不同的各种收藏版，满足玩家的不同需求；Randy Pitchford甚至表示，很想开发一款PS Vita便携版的《边境之地2》，不仅适合随时游玩，且方便随时组队对战……总之，这款游戏的开发看起来游刃有余，也许没有D3那样万众瞩目的光环，抛弃了压力，更容易做出一款出色的产品吧。

《边境之地2》就像它的前作一样酷，你准备好回到潘多拉了吗？



没有人会拒绝喜欢这些个性人物！

■大铁人是官方早期就公布的一个小型Boss类敌人

生化震撼无垠

■名称：BioShock Infinite ■类型：FPS ■制作：Irrational Games ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.2.26 ■撰文：上海死星战将



■近看大铁人的心脏，的确还是血肉之躯



■游戏里的沉默男孩，颇有些午夜鬼魅的味道

上期中旬刊我们介绍了属于“民改军”产物的“爱国傀儡”，本期我们会介绍游戏中另外两种敌人。

第一个是大铁人（Handyman）。其实早在官方首度发布的预告动画中就已经出现了大铁人，当时玩家倾向于将之视为极乐城（Rapture）里的老大爹一般的存在，而Irrational Games于前不久才公布的相关主题视频在某些程度上也对这种观点做了支持。与老大爹类似，大铁人亦是“肉体+机器”的混合体，但他外型要更华丽，动作也灵巧异常。从既有的情报来看，大铁人的头部和心脏基本上仍属于有机部位，特别是心脏，与肺叶一道被封装在一个特殊的透明容器内，依靠未知的特殊机制来维持正常的生理循环运作。大铁人能驭千斤之力的秘密似乎来自背后的动力装置，它通过粗导线将力量源源不断地输送到大铁人的四肢，令挡者望风披靡，大铁人甚至可以举起重物做武器投向主角Booker DeWitt（最早的演示视频里，我们就有见到有个大铁人将一匹马车连同马一起掷了出去）。

另一个新的敌人是沉默男孩（Boy of Silence）。和爱国傀儡一样，它是官方最近才披露的新面孔，但有关沉默男孩的详细信息目前还很少，很显然，Irrational Games也无意“剧透”太多。大致来讲，沉默男孩很像一名戴着特大号搞怪金属头盔的淘气学生，向头盔左右各自两侧探出的“大号喇叭”尤为引人注目，实际上，正是借由着这对“招风耳”，沉默男孩能实时监控哥伦比亚的一举一动。

> 在1999模式下，如果选择对机关枪进行升级强化，那玩家将永远地失去其他武器的升级。

Ken Levine特别暗示，沉默男孩在《无垠》里扮演的角色很像系列前两作里的监控摄像头，只不过前者会主动搜寻猎物。如果有沉默男孩发现了玩家的踪迹或受到了攻击，他们将打开头盔上的发声器召唤大部队援助，这迫使玩家在与之遭遇后必须选择是迅速将其消灭还是想法摆脱他的搜捕。

制作者为本作特意准备了“1999模式”（1999指Irrational Games门下的首部作品《系统震荡2》的推出年份），这个模式最大的特色在于，此模式下玩家得做出一系列不可逆的独占性抉择，而它们势必会对游戏流程产生深远的影响——你的敌人不只是以上几位哟。

本月头条

完美携17部游戏亮相ChinaJoy



今年完美世界在N1馆05号位置

2012年7月26日，第十届中国国际数码互动娱乐展会（以下简称"ChinaJoy 2012"）在上海新国际博览中心举办。在为期4天的展会中，政府相关部门领导、国内外行业协会负责人、各大游戏厂商、国内外权威媒体，以及来自全世界的玩家欢聚一堂，度过一年一度的游戏盛宴。

完美世界表示，作为历届ChinaJoy中备受关注的参展商之一，完美世界充分利用展会平台，为广大玩家提交一份满意的答卷。在ChinaJoy 2012中，完美世界准备了不同以往的丰富、有趣的互动娱乐内容，同时带来了更多的优秀游戏作品，包括线上运营的诸多口碑精品，以及备受期待的新作。

本次完美世界携旗下包括《圣斗士星矢》《笑傲江湖》《神雕侠侣》《倚天屠龙记》《神鬼世界》《降龙之剑极致版》《降龙之剑》《神魔大陆》《梦幻诛仙2》《神鬼传奇》《口袋西游》《热舞派对Ⅱ》《赤壁》《诛仙2》《完美世界国际版》《武林外传》《完美世界经典版》在内的17款精品网游进军ChinaJoy 2012。

除此之外，在ChinaJoy 2012中，完美世界还以缤纷的视觉元素、丰富的展会内容以及让众多玩家意想不到的突破性设计亮相现场，为所有玩家诠释一段缤纷的游戏旅程，一个多彩的游戏世界。

头条看点：作为全球展览规模最大、参与人数最多的专业游戏展会之一，ChinaJoy经过长期的发展历程，已经成为覆盖中国整个游戏产业，汇集展览展示、产业会议、商贸交流、多元化互动的综合性产业盛会。完美此次在ChinaJoy上还公布了若干刚刚封测或尚处于开发中的游戏，这也是许多观众最高兴看到的内容。

《圣斗士星矢》ChinaJoy 2012热血登场

《圣斗士星矢》是完美世界旗下2012年全球合作制作的网游。该游戏采用全新次世代引擎打造，通过熟悉的《圣斗士星矢》故事引起玩家共鸣。

据悉，该作的原著作者车田正美全程指导监修，延续了漫画中小宇宙、黄金圣衣、十二宫等经典体验，玩家可以在游戏中感受热血沸腾的战斗并体验真实原著的宏大世界。另外在今年的ChinaJoy期间，《圣斗士星矢》还开启了热血典映，得到在场观众的一致好评。



《圣斗士星矢》7月27日上映

完美月评

我的暑假

前阵子，九把刀的"那些年，我们一起追的女孩。"红极一时，不光电影大卖，就连实体书也销量猛增。特是对于80后的我们来说，故事里的点滴多少有些感同身受。看到"那些年"的同时使我不自觉的想到了另一部电影"九降风"，故事有些晦涩，基调一直不明朗，只有里面的那首毕业歌《蓝色蝴蝶》是那么温柔沉静，"夏天是个分格号，把学期分隔成段落。时间把段落连接成一篇属于我们的故事。每一天的天气，每一次的考试，还有每天都会看见的你，虽然日子很平凡很简单，但总有那么一点幸福的感觉，今年的夏天故事就要画上句点，虽然有些不舍 但我会把你放在心中直到再见面的那一天。"歌曲前面的这段独白一直让我记忆犹新。

夏天、热辣的季节，就是这样热情似火的天气里我们有太多的回忆，关于学校、关于成长、也关于选择、关于离别，每年这个季节都有太多的回忆发生，好的、坏的、痛苦的、甜蜜的。除了高考的艰辛、毕业的压力，也有对未来的憧憬和永远让人爽到底的——暑假。这个季节上下班时分的公交车站少了那些穿着校服，嬉笑打闹的孩子们，但游戏广场你总能看到青春的脸庞，和着太鼓敲击出的鼓点，在跳舞机上舞动让人羡慕的活力。

假期带来的不光是休息的时间，更多的是释放压力的游戏时间，不管《诛仙2》《神雕侠侣》还是《倚天屠龙记》，抑或《完美国际》，游戏永远是暑假不可或缺的部分。所以你准备好了么？各地的漫展，游戏展正如火如荼的展开，我们熟悉的ChinaJoy也如约而至，每年的ChinaJoy都有让人为之亮眼的新奇，不知今年的ChinaJoy我们又能看到什么，各大公司早已经摩拳擦掌，招兵买马等待多时了。所以这个夏天，依旧让你过足游戏瘾，依旧试图要给你的回忆留下点动人之处。

关于那些年有很多回忆，关于那些夏天有很多回忆，关于那些青春有很多回忆，关于那些游戏我们也有着很多回忆，等回过头，下个夏天的暑假，还可以和那些年，我们一起追的女孩，说说那些年我们一起玩的游戏。

神魔大陆 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

《神魔大陆》玩转"冰风谷"

■山东 野鸭逆袭

游戏内容中的一些细节，决定着一款游戏最终的表现。一个技能、一种战斗方式、一个不起眼的道具，或许就能发挥最至关重要的作用。暑期的《神魔大陆》又有哪些容易被我们忽视的细节内容呢？

凤凰传奇套系降临

初进7月，《神魔大陆·冰风谷》又来新更新，"凤凰传奇"的降临让很多玩家眼前一亮。华丽的时装，绚丽的飞行器，全新魔宠等等，虽然说这些辅助型的游戏内容不会对游戏主体带来太大影响，但是却也从侧面映衬了如今游戏高端化的发展。如下笔者就为您简单介绍下"凤凰传奇"又将带来哪些别致的精彩吧。

天凤女装和凰羽男装的问世，让《神魔大陆》的时装体系又添新成员。天凤女装华贵妖艳，整体造型轻灵飘逸，尤其是裙摆以凤凰羽毛为设计造型，更是体现出女性的高贵之美。

此外这套装扮中还有另一个亮点，这就是天凤女装首次对鞋子进行了特效光泽处理。穿在脚下，犹如脚踩云端般漫步轻盈。与之前其他时装相比，天凤女装更好比是仙子临凡。爱美的时装达人们，万万不可错过这套最具女性魅力的时装哦。

凰羽男装与天凤女装相互对应，颇有一番情侣套装的味道。只不过在外观表达方面，天凤女装像是天宫的仙女，而凰羽男装则像是优雅高贵的王子。

整套凰羽男装给人的感觉，似乎有那么一丝天竺的味道，夸张的肩饰、紧身的束腰、华丽的下摆，优雅间流露出王者的霸气，潇洒灵动的身形旋律，展现出男子之美的所在。

在8月即将迎来的七夕情人节，当一对情侣身着天凤女装与凰羽男装挽手漫步，此情此景又将是何等的羡煞旁人！

凤凰飞行器是目前游戏中最抢眼、最引人注目的飞行工具。五彩斑斓的凤凰躯体，虽然少了一份霸气，但却多了一份雍容。

当凤凰挥舞着巨大的彩翼振翅高飞，这凝聚着强大魔法能动力的飞行，又将让人产生怎样的联想？长长的尾翎拖出绚丽的飞行轨迹，在天空中划出最美的彩虹。

其实凤凰飞行器按照其价值来说，似乎略有些偏高，但一款坐骑能做到如此"明目张胆"，也实属对得起那份价格。

"凤凰传奇"中最后一个令人惊奇的就是凤凰魔宠"寒冰之后"。这只有着神兽之灵魂的魔宠，其整体表现能力令人咋舌。

攻击形态覆盖全面，尤其是各项属性已经达到目前魔宠的巅峰状态。但是这还不足以令人称赞，尤其是寒冰之后的后天可塑性极强，搭配符合该魔宠作战特性的技能，海冰之后将成为您日常打怪升级、PK群殴的最得力助手。而且其耀眼的外观，也是一种拉风的存在。

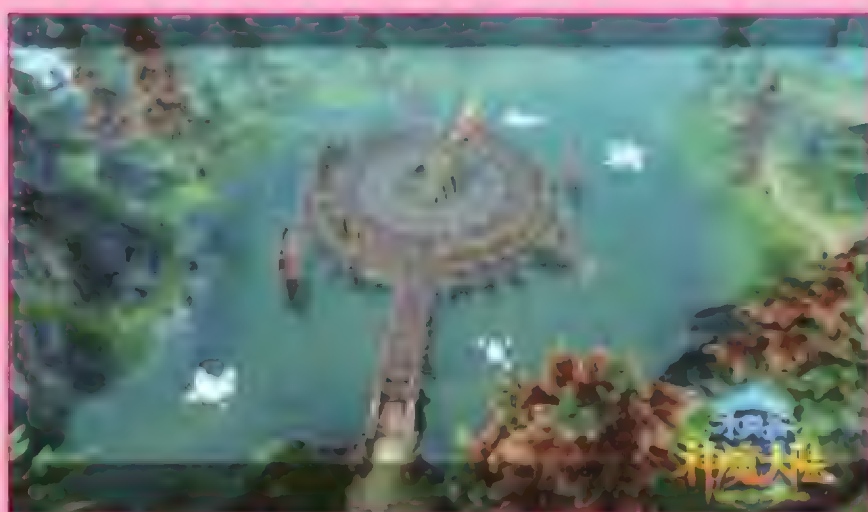
超精彩激战12vs12

全新战场、全新战斗、全新PK！冰风谷为我们带来了最刺激、最爽快的大型多人PK战场！这里有最新的斗魂系统，这里有最激昂的战斗模式，多变的战场地形，丰富多彩的PK玩法，特别是这一场场旷世之战却入门极低！

这里没有以多欺少，这里没有高帅富的优势，这里有的就是公平的战斗环境，以及绝对公正的战斗结果。想体验全新的大型PK战斗吗？那就随笔者一同走进"冰风谷战场"所带来的次世代游戏竞技吧。

在每天12：00～24：00的这12个小时里，只要角色的等级达到40级，就可以随时在快速组队界面中，参与到"冰风谷战场"的战斗中。


《神魔大陆·冰风谷》"律令符文"让战斗更加白热化


《神魔大陆·冰风谷》24人冰风谷战场全图


《神魔大陆·冰风谷》24人战场改变PvP形式


24人战场战术多变，玩家需小心应对


XP技能使用得到可以逆转战斗形式

组队将以随机的形式进行，也就是说系统会判定每一名玩家的综合战斗实力。这其中包括：角色的等级，角色装备的强弱，角色职业。换句话说，系统将按照正规组队PK的形态，来为我们合理搭配这24个人去向。当随即分配结束后，我们可以发现本队12人中的职业部署非常平衡，例如DPS、MT、辅助这三大系职业基本上全部覆盖。其实对于“冰风谷战场”来说，12人必须相互配合才能赢取最终的胜利。

这里说阐述的配合，不仅仅是是攻击层次、防御层次上的，其中还包含着更深一层的含义，这就是：8大职业在技能上的配合。

例如诗人释放的Buff，并结合牧师、血魔对全队的加成，从而体现出火枪手、刺客、战士在DPS方面的威力。面对12vs12的战斗局面，群攻是必然会发生，那么这12人如何将自身的群攻达到最大化，并如何最强化本队生存能力？这就是每一个玩家都要深度考虑的。

记住，“冰风谷战场”中没有独立的英雄，只有最为强大的团队。团队意识将在“冰风谷战场”中，决定一切。

当然“冰风谷战场”并不会将全部玩家进行分配。而是将所有报名角色按照三个等级阶段，划分出三大战场。他们分别是：40～59级，60～74级，75～80级。

其中40～59级的战斗，主要体现在角色对初中级技能的熟悉度，以及战场意识的强弱；60～74级的战斗，主要体现在装备属性对角色战斗力的影响，以及多职业配合战斗中的技能互溶；75～80级的战斗，主要是以全面战斗为主，装备、技能等级、天赋使用、魔宠强弱等等。

虽然说75～80级的“冰风谷战场”中的角色最强悍，但真正精彩的战斗往往来自于40～59级。

因为在40～59级这个阶段中，装备、魔宠、技能都不是最佳阶段，要想获胜就必须要依靠操作手法，以及极强的战场意识。这就好比世界杯，决赛最无聊，而小组赛往往最为精彩。

进入“冰风谷战场”之后，每一名在场的角色都将被系统自动加持上防挂机Buff，并且每分钟加持一层。

也就是说要想在“冰风谷战场”中不劳而获，那您只能当5分钟的木桩！因为当防挂机Buff被加持五层之后，该角色将被自动送出战场。

当角色进入战斗区域后，防挂机Buff将自动去除，此时玩家将不再受到防挂机Buff的限制，但也正式踏进了战场。

与之前的战场相比，“冰风谷战场”的死亡复活时间有了大大的改进，手动复活时间被改为5秒钟，如果在5秒钟内玩家没有手动复活，那么系统将自动进行复活30秒倒计时。也就是说，从死亡到自动复活有35秒钟的时间。为了保护刚刚复活的玩家，系统增加的复活Buff延长到15秒钟。而在这15秒钟内，角色将免疫变形、减速、眩晕、定身、睡眠等Debuff，这对于复活后的角色来说，15秒钟的时间将起到至关重要的作用。因为跑位、站位、排列阵形、加持Buff将全部可以在这15秒内完成。

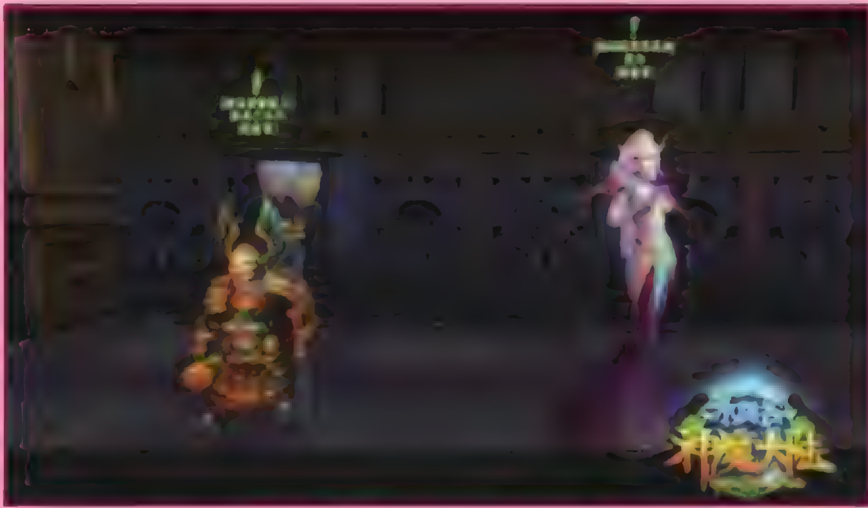
这里要提醒各位，在战场中的加速Buff，同时也可以针对坐骑使用，而且作用效果是在加持坐骑速度之后，在以加速Buff来提升实际效果。

既然说到Buff效果，那么这里就多说几句。首先Buff在战斗中的实际作用，要远比单纯强调攻击和防御更为重要。

特别是一些加持攻击、HP、防御、辅助攻击等Buff，它们作用在全队战斗力基础上之时，那么提升的战斗将不仅仅是100%！其次，游吟诗人在12V12的战斗中被重点加以突出，突出的原因就是其强悍的Buff技能加持。

与此同时游吟诗人还可当作全队中的二奶，来配合牧师的治疗。那么如何在Buff加持下，来达到一种战术上的配合呢？目前最为有效的战术配合就是“递进式”。

MT与近战DPS冲锋，当牵制住对方主力时，辅助职业开始大举压上，并以强悍的群攻技能作为开路火力，这种与前锋战斗人员保持有效距离的战斗方法，


冰风谷战场装兑换NPC


冰爽一夏从这里启程


凤凰宠物“寒冰之后”的整体表现能力令人咋舌


凤凰坐骑则是游戏必备的拉风炫器


给玩家带来不一样的探险感受

一来可以使得MT有充足的后勤保障，二来也是让整体队伍具有完整性。然后以递进的方式向前攻击。

在游戏还有多种战术打法，这里笔者就不再一一介绍了。大家可根据自身所处队伍中的职业搭配，来以实战决定战术吧。

对于不同战术的使用，着实是根据不同的战斗形式来制定。如目前很多玩家最爱的骑战玩法、夺旗玩法、水底突袭等等。

通过不同的战场环境，来组织起最为有效的攻击形式。此外在冰风谷战斗时，一定要记得使用你手上的战场卡。在冰风谷的战场比赛中，同样是采用了3000分胜利制。并且与世界树之冠出现的两张战场卡相同，分别是战场卡小与战场卡大。

这两种类型的卡当40级以上的勇士使用时，将会在战场中得到战场奖励与上限双倍，作用天数为战场小卡为2天、战场大卡为7天。如此玩家就能快速获得战场积分，以便兑换属性极为强悍的冰风谷战场装。

目前冰风谷战场装囊获了40～77级的战场装备，例如战场蓝色武器、护腕、鞋子、戒指、项链等等。此外还有紫色品质的战场专属首饰，只是这紫色的品质的战场首饰则需要更多的战场积分。

除了兑换装备首饰之外，玩家还可以使用战场积分来兑换星界重铸晶石、结晶白色高级符文、双子武器进阶道具等等诸多宝物。看来这每天一次的冰风谷战场，将成为游戏中最血腥最充满诱惑的探险圣地。正所谓重赏之下必出英雄。

信仰符文系统全面升级

在冰风谷开启之时，游戏也对信仰符文系统进行了大规模更新。玩家可在游戏中通过获得更高级的符文，来提升自身的战斗实力。

我们都知道信仰符文系统是进一步强化技能天赋的基础，并且以选择“神/魔”来开放不同的符文格，以此来激活特色战斗属性并强化自身攻击实力。

而本次信仰符文系统更新之后，当玩家打开信仰树界面时，可看到在信仰树上新增加了六种被动技能按钮，虽然说这些被动技能没有直接参与到实际攻击战斗中，但是却能为所有战斗带来客观性的辅助作用，而这一作用又是巨大的。除了新增加的六种被动技能外，在信仰树内还出现了一个神秘的白色符文格！

新增加的六种被动技能主要强调了斗魂属性以及XP技能属性。它们的具体形态为：提升PvP斗魂攻击力、减少斗魂值消耗速度、增加斗魂防御力、XP技能释放后吸魂值增多、XP技能范围增大、XP技能使用后回魂速度增加。

从增加的属性来看，这六条属性覆盖了目前斗魂与XP技能的主要攻击与辅助领域。其中特别是“减少斗魂消耗速度、XP释放后吸魂值增多、XP技能使用后回魂速度增加”这三项，它们的出现将会使斗魂与XP的响应时间、积累时间有较强的改善。

此外这六项被动技能也进一步提升了斗魂与XP在战斗中的使用节奏，特别是迎合了目前冰风谷12vs12的快节奏战斗。

白色符文属于目前游戏中等级较高的符文类型。它的具体用处完全是以PvP为主要用途。期共分为1～5级，其中符文本身不能加能量值，并且暑假属性与其他符文也是完全独立的。

所以说白色符文不能通过合成来获得！白色符文在PvP战斗中的影响非常大，特别是针对斗魂能力的增强，将让PvP战斗从此进入完全斗魂时代。但是白色符文的获得方式目前较为单一，只能在冰风谷战场中才有较小的概率获得白色符文。

结语

在这个炎热的夏季，《神魔大陆》里也是战火不断。除了笔者上述介绍的这些内容外，游戏中还有一些较为奇特的玩家在等待着玩家去挖掘。例如时装系统升级从而提升套装属性，酒馆更新大批量任务，五大种族特性新定位，老玩家带新奖励多多等等。如此之多的内容，《神魔大陆》注定为您带来一个激爽无比的暑期非凡战斗。P


凰羽男装与天凤女装相互对应


开启全新纪元


可让玩家自行书写克兰蒙多大陆的历史，改变世界


《神魔大陆冰风谷》灵飘逸


这是一片未知的土地

神鬼世界 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

《神鬼世界》塑造流放之地英雄

■河北 老鸭

“流放之地”是《神鬼世界》目前最具有竞争力的副本挑战，战斗不仅仅来自对抗怪物，还有身边普通玩家的威胁。只有一支队伍进行到底，你的队伍会成为笑到最后的英雄吗？

任何副本的挑战，都是为了最终的奖励。流放之地最诱人的奖励是进阶灵魂套装与进阶神兵套装。在这里多说几句，我们都知道目前灵魂套装与神兵套装并非游戏中最极品的装备，但是灵魂与神兵却是可通过游戏直接获得，所以说这是目前最大众化的主流装备。以实际游戏数据为基本，进阶灵魂套装（需角色达到120级）的唯一出处，就是流放之地中的各个Boss，所以完美通关流放之地，就成为目前所有玩家关注的焦点问题。

流放之地的要求以113级为基准，每天只可挑战一次，并且还有相应的时间限制：每日12点、15点、19点、22点开放（每次开放的5分钟内可进入）。按照这个副本制定的规则，在这个以竞速为获胜条件的副本中，三支参赛队伍谁第一个到达中央平台，谁就能挑战最终Boss，而剩余的两支队伍只能止步在最终战斗前。挑战最终Boss的队伍将可以多一次获得装备的机会，并有概率获得进阶神兵。通过实际战斗发现，最终Boss掉落进阶灵魂装备武器、肩膀组件的概率较大，这与之前只有最高等级Boss掉落才掉落的灵魂武器的方式相同。所以说在这个副本中，最终Boss之前的通关速度，决定了一切！

每当副本开启的前5分钟，将有全服通告发出副本即将开启的信息。报名参加副本战斗之后，系统将按照队伍的综合实力来合理的分配对抗队伍组合。也就是说不管是三人队伍还是六人队伍，综合实力都将成为系统判定对手的唯一准则。扮猪吃老虎的现象，在战斗力的控制下将难以实现，所以说想凭借以战斗力的形式快速杀怪，或者说抗住对手的骚扰，将很难发生。如此说来，想要获胜的唯一方法，就是依靠团队的合作。团队合作的范畴很大，除了以团队基础施展各自战斗技法外，团队里的职业构成也成为重要的参考凭证！下面笔者以九大职业目前攻击姿态，结合职业战斗特点，进行“流放之地”团队价值评分（满分5分）。

角斗士 3.5分

从理性角度来看，角斗士的攻击姿态目前没有改观。英雄技能也是在PK战斗中有强悍体现，而针对PvE来说则延续之前特性。角斗士在队伍中的地位，主要作用在与小怪的战斗中，而面对Boss战斗时依然无法成为团队内的主攻手。特别是角斗士不存在强悍的DEBuff与Buff技能，因此也降低了他为团队的贡献。但作为拥有不俗群攻的近战职业而言，成为团队开路先锋，是其最佳位置。

圣骑士 4分

如果队伍中有强悍的角斗士，那么完全可以取代圣骑士的位置，而成为团队内的MT。但对于绝大多数队伍而言，圣骑士依然是无法撼动的MT。这不仅仅是体现在对抗其他两队的骚扰中，在最终Boss之前的三个小Boss战斗内，拥有一名强悍的圣骑士，才可以让其他队员更放心地进行攻击输出。

潜伏者 3分

潜伏者在这个副本中的位置处在DPS上。但从目前潜伏者的表现来说，由于其攻击针对单体目标较为强悍，所以在击杀Boss时，有不可替代的作用。除此之外在对抗小怪的战斗时，由于潜伏者群攻技能较弱，所以也影响了他在团队中的地位。毕竟只要队伍中拥有一名足够强大的MT之后，大家对剩余的DPS职业选择更加倾向于神射手和魔导师。

魔剑士 4分

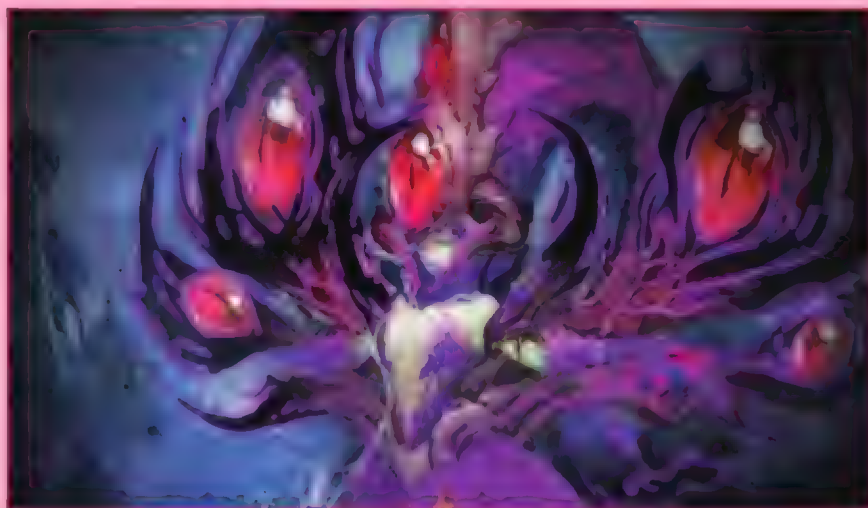
魔剑士能获得4分，主要依赖于其新增加的英雄技能“魔剑结界”。该技能的效果可以增加全队人员的物理与魔法抗性，并同时增加魔法攻击。这会让魔导



战神提尔


超炫新手装备免费获得


沿途卫兵保卫新人成长


“英雄传说”新Boss深渊魔女


诗舞者顶级套装

师这个主攻手大为兴奋。而魔剑士本身依靠强大的装备体系后，也有非常不俗的攻击表现。此外魔剑士的各种Debuff状态也是击杀Boss的利器。

神射手 4.5分

神射手的主攻位置是无法动摇的。作为游戏中物理攻击的最强者，神射手在本次英雄技能的承载下，又进一步提升了他的纯战斗性。英雄技能霜爆陷阱让神射手拥有了神一般的群攻技能，而神射之力又大幅度强化了神射手的单体攻击实力。如此来说作为队伍中的纯粹攻击者，就算神射手不具备团队Buff技能，也必然成为整个队伍中的攻击灵魂人物。

诗舞者 4分

诗舞者在其他副本中的用作并不是很明显。原因在于目前玩家的整体战斗实力很强，所以诗舞者的各种Buff技能无太大的用处。因为这些Buff的存在与否，无非只与战斗时间的长短有关。那么现如今流放之地强调的就是战斗速度，所以诗舞者的独特战斗方式必将因流放之地而大放光彩。此外，流放之地中的其他队伍可对本方队员进行骚扰，而骚扰的主体无非就是加持Debuff。那么诗舞者这个Buff状态库的存在，就可以有效的遏制Debuff的影响效果，从而让团队保持较高的战斗实力。并且本次英雄技能中，诗舞者的两项英雄技能十分强悍，覆盖了强化攻击、提升防御能力这两大项内容。所以诗舞者也成为目前中上等队伍的必备参战人员。

魔导师 5分

魔导师的存在毋庸置疑，哪里需要DPS，哪里就有魔导师的身影。强大的群攻技能去迎合集中的小怪群体，霸气的单体攻击技能特别针对Boss而实施打击。魔导师是流放之地中必备的参战人员。但流放之地考究的是速度，所以要想体现出魔导师的价值，就必须要魔导师保证不间断输出。因此，就有两个问题摆在了我们面前：第一，魔导师必须要有持续作战的能力，所以MP上限以及MP药水储备一定要充足；第二，团队中必须要有人为魔导师拉住仇恨，否则魔导师将万劫不复！这两点，缺一不可。

大祭司 5分

大祭司的存在，就是生命后勤保障的存在。没有大祭司，就等于断去了自己的后路。不仅仅是来自怪物的攻击，同时还要面临来自其他两支队伍的骚扰，大祭司的净化就显得尤为重要。良好的输出保障是来自MT的强悍防御，而MT的保障则完全来自于大祭司。所以大祭司也是整个团队中不可或缺的成员。

猎魂者 3.5分

猎魂者存在于流放之地队伍中，更多的是凭借其Debuff技能，以及英雄技能“圣灵形态”中的全队绝对防御。猎魂者在不同战斗姿态中的转换，是他的战斗招牌。但来自其他团队的骚扰，则是作用于全队人员的。所以说仅凭借猎魂者一人，而且其攻击效果在同等装备的情况下，要逊色于多个职业，所以猎魂者也就成为流放之地队伍中，可有可无的存在。

结束九大职业在流放之地的评分，那么哪一种组合才是最佳的战斗团队呢？请牢记，最强职业的组合并非最有效果。而是要通过六个职业之间的技能搭配，特别是Buff搭配来彰显出全队的战斗实力。其中：大祭司、诗舞者、神射手、角斗士、魔剑士、魔导师组合，为最强阵容。双奶的支持可以让所有职业全力输出，特别是大祭司和诗舞者都有持续加血技能，而诗舞者还能提供元素攻击提升。MT的重任落在角斗士身上，因为有双奶，所以角斗士在MT的位置上可确保安全。神射手与魔导师组合成远程双DPS攻击，群攻、单体通杀的效果，体现出这两个DPS职业的全部特点。此外魔剑士提供的魔法攻击加成，让大祭司、诗舞者、魔导师的攻击进一步提升，从而实现全队攻击最大化。

流放之地的玩法很是巧妙，并没有让玩家之间直接对抗，而是以PvE战斗的竞速模式，配合玩家相互干扰的形态，从而以提升自我攻击时效、抵抗外来干扰为游戏主体内容。这种模式在时下来看是较为新鲜与创新的，同时也大大增强了团队玩法的乐趣。而由此来看，游戏下一步是否会出现更为有职业针对性的团队战斗呢？这个谜团，也许就会在下一次版本更新中揭晓。



神秘塔罗降临



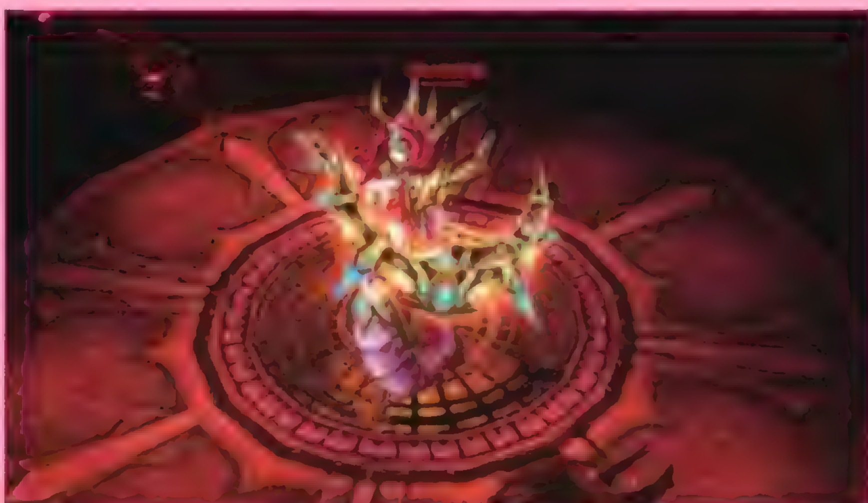
“英雄传说”进化召唤兽-魔神卡尔



“英雄传说”新Boss尼莫



新副本流放之地实景



“英雄传说”新Boss美杜莎





本月头条

《命运之轮》开启不删档测试

《命运之轮》是多益网络新推出的2.5D即时魔幻网游，游戏背景取材于北欧神话，以四大种族、九大特色职业、一段失落已久的战斗传说构架出一个魔幻酷炫的世界。游戏采用自主研发引擎，拥有国内最快的3D游戏场景转换速度零延迟让游戏体验更加顺畅。



命运之轮

《命运之轮》项目组表示："游戏全力打造飞行系统，空中对战、滑翔追击，多层次立体战斗。此外还有新颖独特的心愿系统、副本系统、坐骑系统、成就系统、帮派系统等。在打造丰富玩法系统的同时，游戏突破传统挂机打怪升级模式，可以让玩家在冒险中成长。数十种神秘的Boss，上百个魔幻的场景，随机的微副本，无尽的心愿探索让玩家在游戏世界的每一天都充满惊喜，下一秒会怎样，谁都无法预料。独具特色的装备套装、形色各异的发型容貌、风格迥异的新潮时装，华丽的翅膀、魔幻的坐骑给玩家带来恍若置身北欧神话世界的感受。

头条看点： 时下的网游多采用魔幻或武侠题材，而采用北欧神话为背景的网游还真少到屈指可数。不过最与众不同的当属该游戏的飞行、空战以及多层次战斗系统，还有随机微副本也是一个值得关注的内容。

《神武》爱上这个夏天



《神武》暑期活动人气爆满

近日，多益网络表示旗下的快乐免费回合制网游《神武》推出深海捕鱼、官兵捉贼、驭骑竞速、暑期文化节四大活动。据悉，《神武》深海捕鱼是一个在回合制游戏中的"捕鱼达人"玩法，也是口碑最好的一个活动。画面清凉，操作简单，还有积分排名，让玩家及团队可以在三界享负盛名。驭骑竞速则是今年推出的新活动，是一个类似于跑跑卡丁车的赛车比赛，会有各种各样的道具供你使用，让大家可以互相整蛊，而这个活动的另一个亮点，在于大家只需要30级就可以超前体验《神武》拉风的坐骑系统。官兵捉贼也是《神武》往年暑期的大热活动之一。活动是三人组队，由系统分配为兵贼阵营，兵捉贼、贼盗宝，相互捉迷藏，猜拳拿奖励。暑期文化节是一个关于中国传统文化的主题活动，活动形式多样化，有助人送物也有激情战斗，是假期休闲的一大消遣。

《梦想世界》第4届全国争霸赛开战

《梦想世界》第4届全国争霸赛近日在万众期待中全面开战，预选赛一连9天激战连场，吸引许多热爱PK的玩家。据悉，梦想争霸赛办至今年已经是第4届了，它俨然成为回合制网游的一大竞技盛世。极具诱惑力的现金大奖以及被玩家所推崇的公平的赛制让参赛者处于同一起跑线的纯策略对抗，战斗更有乐趣。

纵观今年的预选赛参赛规模比往届更上一层楼，赛事论坛上玩家们七嘴八舌，有欢庆获胜，也有遗憾没把握好机会的，也有抱怨3vs3中猪一样的队友的，气氛比这夏天还"热闹"。谁是PK之王，即将开启的复赛和决赛将揭晓这个答案。

多益月评

我有坐骑，我拉风

前阵子北京国际汽车展览会刚落下帷幕，紧接着广州、昆明、沈阳各地的车展是一波接着一波，交相辉映的美女也是让人目不暇接。俗话说得好"香车美女"，"香车美女"是每个大老爷们都梦寐以求的目标，香车——身份的象征，男人事业上成就的表象，美女——家庭的象征，男人情感成功的象征，这两样放在一起更加说明"男人"。现今这年头，结婚的首要条件是要有房，接着就是要有车了。不说结婚当天新娘子必须要顶级香车来配，就平时站大街上，如果看到一豪车中下来的不是那与之相配的天仙美人，多少会有一种遗憾的情绪。再换个说法，如一天仙美人从一拖拉机上下来，这审美感也相对不好接受不是。

这些充分证明了"坐骑"对人生的意义，对就是"坐骑"，古今中外，时光时空、文明程度都在转变，我们的"坐骑"也从最初代步的动物到现在代步的机械。但好的"坐骑"无论在哪里一直都是身份的象徵。就像从小童话里都就有王子基本上都是骑白马的（骑猪的那是大雄），每个小姑娘年幼时都希望能有位白马王子来守护（虽然现在我们知道了骑白马的还有唐僧，但唐僧也是名人是帅哥嘛），像什么，绝影、赤兔、的卢、奔雷、汗血等等，都和它们的主人一样赫赫有名，甚至是名垂千古。不光现实中，每个文字作品、艺术作品中的牛X人物也都有着符合身份牛X的"坐骑"，比如哈利波特的火弩箭、再比如各种佛菩萨们骑的各种四不像（到了下届这些可都是让齐天大圣都头疼的大妖怪。）都是腾云驾雾，咱们的悟空不还是比别人多个筋斗云么。

游戏，特别是网游中更是少不了坐骑系统，这些坐骑除了能给人物附加属性外，骑起来也相当的拉风呀，就连《神武》不是还有坐骑特别的版本么。坐骑不光在现实生活中影响着我们，在其他领域一样有着自身的意义。作为一名玩家，有时候对于那些奢华的坐骑真的是羡慕嫉妒恨的，但同时不得不承认香车美女的视觉效果惊人，好在游戏中的坐骑系统，多少弥补了心里的种种不平衡。

命运之轮 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：内测 ■官方网站：http://my.henhaoji.com/

《命运之轮》九大职业全分析

■广东 momo

多益网络推出的2.5D魔幻网游《命运之轮》已经进入不删档内测阶段，游戏背景取材于北欧神话，以四大种族、九大特色职业、一段失落已久的战斗传说构架出一个魔幻酷炫的世界。

骑士(Knight)（永不退缩的守护者）

手拿长矛、高举盾牌的骑士职业技能以减伤加血类为主，所以缺点也很明显——输出不高。骑士的设计，这点来讲多益是值得肯定的，“活跃于战场的最前线，抵抗敌人一切攻击伤害”这个官方的形容词很贴切。不过玩肉盾不能酱油，时刻都要认真的对待本职工作，确实很幸苦，也希望其他职业玩家多点体谅我们的骑士。

推荐度：★★★★☆

剑士（Swordsman）（伺机而动的影武者）

剑士所使用的武器有两种：刀剑和刀锋，职业技能包含大量高伤技能及各种潜行突袭技能，对于玩家的操作要求更高。在后期竞技场、四国征战等大型PvP活动中属于抢眼的职业。剑士可进可退，瞬间爆发能杀人，关键时刻能保命，甚至在被群殴的时候逃跑的成功率远远高于骑士。

推荐度：★★★★★

狂战士（Berserker）（撕破苍穹的毁灭者）

狂战士职业技能加伤类和防护类技能各半，战斗时狂战既可担任主要伤害输出者，也可以与骑士一同杀入敌阵中去。不过上面也提到了，对装备要求很高，不过多解释了。

推荐度：★★★☆

法师（Mage）（冰霜魔力的传承者）

法师职业技能为魔法输出加控制，后期强力法师基本上属于推土机。我已经为法师这个职业想好口号了：推自己的土，让其他职业打酱油去吧！

推荐度：★★★★★★

牧师（Priest）（生命力量的吟唱者）

牧师职业技能主要由大量的治疗类和辅助类技能组成，战斗时能很好地延续团队的生存。虽然牧师的战斗体验不如其他输出型职业，但事实上PK却很强，任何一个后期妄想和牧师单P的职业，会发现那是十分痛苦的一个事情。

推荐度：★★★★

巫术士（Wizard）（黑暗魔法的掌控者）

巫术士职业技能以大量减益类加单体伤害为主，这是一个另类的职业。PK的话，对于玩家操作要求相对较高，巫术士玩得好，肯定是别人的噩梦。

推荐度：★★★★☆

游侠（Ranger）（炽炎锁链的操控者）

游侠职业技能主要为远程输出加远程控制。他们能在远处给予敌人致命性的打击，还可利用各种控制类技能协助队友，牵制敌人。

推荐度：★★★★☆

猎人（Hunter）（陷阱背后的潜伏者）

猎人职业技能有召唤类和陷阱类，在战斗中擅于运用各种陷阱来有效地防守阵地，同时也能远程输出。蛮符合猎人形象的，属于中规中矩的一个职业吧！

推荐度：★★★☆

德鲁伊（Druid）(自然气息的幻化者)

德鲁伊职业技能为各种治疗类和变身类。除了治疗能力外，他的变身技能可以根据不同的对手而进行针对性的变化，相对于狂战士来说战斗更加灵活。

推荐度：★★★★☆ P



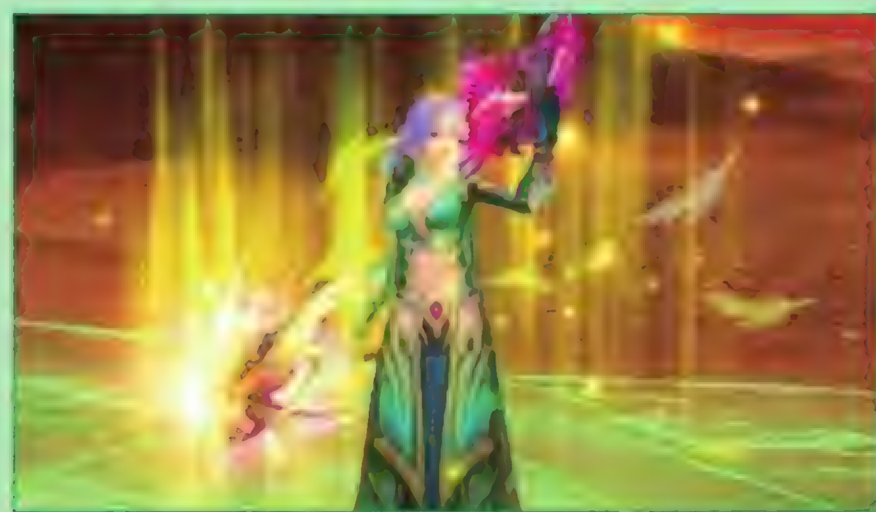
骑士



剑士


狂战士


法师


牧师

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》飞升任务攻略

■广东 亢龙有悔

自从《梦想世界》推出飞升系统，不少玩家纷纷挑战飞升渡劫任务。飞升渡劫任务分为三个部分：人劫、天雷劫和天魔劫，三大渡劫任务都是对玩家实力的各种考验，只有实力不凡的玩家才能突破这重重艰险踏上修行之路。

人劫

得道者多助，失道者寡助。人劫就是对玩家游戏里人脉的一个考验。玩家需按照任务指引不分先后地拜访南遥国战士导师尉智信、天宁国法师导师木影、天宁国术士导师木魔、清岚国战士导师巴笑天、加洛国法师导师海心、加洛国术士导师洪浪。

这一关是三劫中最简单的一关，由于只需要找各职业的玩家与你组队，即可轻松把你带入其职业的师道殿了。

天雷劫

天雷劫的难度也不高，主要是对玩家智力与团队配合的一个考验。

天雷劫第一步，根据张天师的指引前往圣痕峡谷采集南明离火。玩家领取此任务后，去圣痕峡谷地图时，会在地图上发现一些类似“宝石矿”的东西，那就是任务所需的“能量石”，左键点击调查就有几率获得“南明离火”，如果所点的“能量石”没有“南明离火”，再点击地图上的其他“能量石”即可。

天雷劫第二步，把“南明离火”交给张天师后，需要通过类似玩九宫格的小游戏来完成任务。这个小游戏，需要5人组队完成，并且队友的等级≥120级。下面笔者主要讲讲九宫格的玩法：场景中一共有9根柱子，即坎一、坤二、震三、巽四、宫五、乾六、兑七、艮八、离九，各代表数字1~9；玩家所需要做的就是给还没有编号的空柱子设置好编号，使9根柱子任意一排、任意一列和任意对角线上的数字相加之和等于15；一共需要完成3次，即可完成任务。举个简单的例子，例如场景中的第一排的3根柱子为坤二、X、乾六，那么中间的柱子就应该设置为兑七(15-2-6=7)。

仙魔劫

这是最后一劫，也是难度最高的一劫，此关主要考验玩家的团队战斗实力。第一场挑战天魔、地魔、人魔、心魔、酒魔、色魔、财魔、气魔，每个怪物都有各自的特色。

至于杀怪的顺序，笔者的建议是首先攻击心魔，有封印的队伍则封印气魔，防止其召唤小怪；接着当天魔召唤出玩家形象时，先将该形象打出场，防止本方成员中天魔的一击必杀。干掉心魔之后，将注意力集中在地魔身上，将地魔秒掉，佛以补给为主，不过每三回合可以尝试封印酒魔，毕竟全员1000的伤害还是比较高的。而封印术士则仍以气魔为主要封印对象。干掉地魔之后，速度击败天魔。过程中若天魔使用特殊技能，则先灭克隆玩家形象的怪。击败天魔之后，可选择击败气魔来解放术士的压力。接下来是财魔，色魔。色魔完术士封印酒魔，佛给全员补给。当全员补充到一个较为满意的状态后，击败酒魔，进入下一场战斗。

顺利通过第一关的玩家们可以说是胜利在望了，第二场挑战各大天王，其难度略低于第一场。

基于各个怪的技能，我的战术是首先击败千里眼，因为他的气候改变会提高怪的战斗能力，其次是顺风耳，因为顺风连斩确实也比较棘手。之后为多闻天王，毕竟他的预言技能，这个招式一个不小心还是很容易中的。

击败完这三个之后，玩家就可以随意选择了，这里我们推荐优先选择广目天王。但请记住最后一个攻击持国天王，因为他的鬼魂术在其为场上最后一个怪时不会触发。



锻制御雷法宝——御雷珠



人劫——拜访导师



天雷劫



仙魔劫第二关



寻找南明离火

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》速封五庄观价值讨论

■广东 醉夕茉

五庄观没有华丽的输出，没有强大的群秒，甚至没有让人依赖的附魔符。但每个门派都有各自的价值，每种加点都有各自的定位，因此可以不认同别人的加点，却不能否认别人的价值。

剑御锋芒：力量型加点

力五庄的加点大体分为几种：5力、4.5力0.5敏、4力1敏。顾名思义，这是一种注重力量的加点方式，定位为输出门派，俗称剑宗。

在烟雨剑法需要的气血上限改为50%以后，剑宗五庄可谓迎来了一阵小春风。不论副本还是活动都很吃香，前期剑宗与输出门派差别不大，能封、能输出、能辅助很是受欢迎，而且PK中烟雨剑法清BB也是无比犀利。

但力五庄的劣势同样明显，那就是后期乏力。级别越高，力五庄与其他输出门派的差距就越明显。因为伤害、防御、速度都是剑宗需要兼顾的属性，这在后期是很难做到全面的。

气守墨城：辅助型加点

辅助型五庄观大致分为纯正辅助型和客串辅封型，区别在于敏捷点数的分配。纯正辅助型一般的加点为2体2耐1敏，2体1耐2敏。敏捷点数推荐在1~2.5之间。体和耐点数大致平衡，可以根据本区法系物理输出比例来做相应的调整。

而客串辅封对敏捷的要求较高，一般加点为1体1耐3敏。1体0.5耐3.5敏。推荐敏捷在3~3.5之间，目的是比2敏3敏的盘丝和方寸快一些。在队伍中的定位是辅助一速封系。特技可以用四海、晶清等，上述的低愤怒高效益特技也可以选择。

现在普遍存在的现象是：辅助型五庄在副本、活动中都不太受欢迎，原因是无输出。封系当中，方寸可以减属性，天魔可以秒，盘丝可以吸血，输出方面五庄确实有一定劣势。

凌风驾势：速封型加点

在尝试了很多加点方式与队伍搭配后，速封型加点逐渐成为一部分五庄的选择：在排除天魔里的速度加成后，五庄观才是一速封的最佳选择。

速封型的五庄加点比较极端——5敏。在双封VS双封的情况下，一速的较量通常在天魔或者方寸之间，这就给了五庄很多机会。利用定位和技能的优势，五庄在这里把自己定位成速封，往往有奇效。

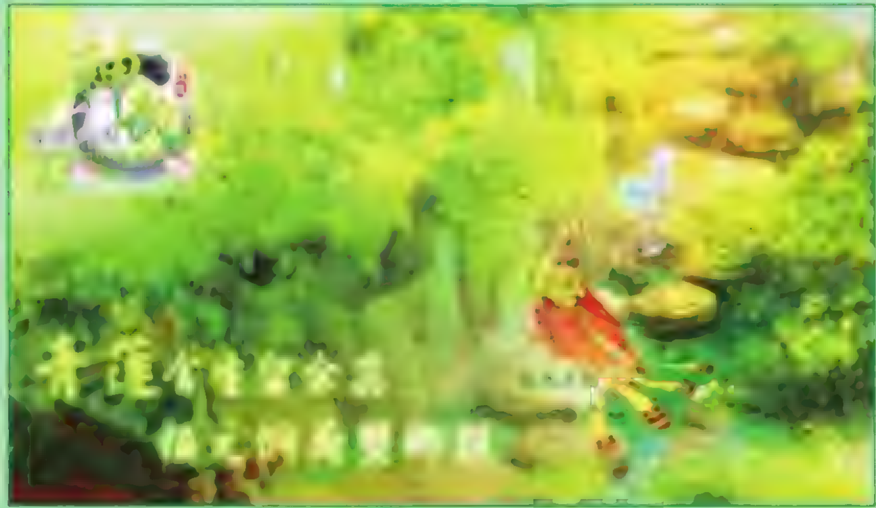
持怀疑态度的玩家总是疑问辅助五庄观真的有前途么？5敏速封五庄观是不是很容易扑街？其实在一个队伍里面，你不是一个人在战斗，一个人的能力再出色，没有好的配合、强大的战术是很难战胜对手的，生存不是封系首要考虑的问题，速度才是封系第一生命，五庄观的技能在队伍里面的作用是相当出色的，配合一速的位置更有出奇效果，所以五庄观是完全有资格充当一速的。而方寸的降属性封对点杀辅助反而更适合，盘丝的诅咒技能作为辅助效果更好。宝宝方面，准备一两只5敏凤凰还是必须的。

此外，作为速封系五庄观，有一样东西很重要，那就是预判。人的思想却是可以判断的，战局里时刻留意战况、估算对方血量、估计我方血量，把自己代入对方阵营，思考自己会如何做？你会点杀谁？你会丢谁血环？

这对五庄的要求很高，因为五庄的保护类技能非常多，判断对了，一个太极生化或者逆转阴阳，不仅能扭转战局，对敌手的士气更是沉痛打击。

这篇文章的目的是希望给每一位对五庄抱有热情的同门少许参考。五庄观作为一个定位丰富，同时也是改动较频繁的门派最近引起了玩家们的广泛讨论，此文旨在提出一种新的思路，与大家共同探讨。最后，希望每一位选择五庄观的玩家坚持自己的路，每个流派的五庄都有无可替代的价值。


五庄观犹如仙境


五庄观门派轻小说《青莲心》


五庄技能迷幻术


五庄技能逆转阴阳


五庄技能玉石俱焚

本月头条

搜狐畅游ChinaJoy 2012展丰采



《天龙八部Online》是搜狐畅游重点打造的武侠类网游中的拳头产品

7月26日，网游行业一年一度的盛会ChinaJoy在上海新国际会展中心拉开帷幕，有“内地版林志玲”之称的超模周韦彤领衔的《天龙八部》十大美女掌门人的Cos表演，成为今年ChinaJoy展台上一道靓丽的风景线，吸引了观众们的眼球。

在今年的ChinaJoy展台，搜狐畅游打出了“经典永恒 创新未来”的主题，该主题代表着搜狐畅游目前正在全力打造的两条产品线——一条是以《天龙八部Online》《鹿鼎记》《水浒Q传2》《斗破苍穹》等中国风主题的“大武侠 大江湖”系列产品线；另一条则是以《桃园》《蛮荒搜神记》《MAZE》《RHO》等基于次世代引擎开发的畅游次世代产品线。

据了解，“大武侠 大江湖”系列产品线以《天龙八部Online》为首，目前占据搜狐畅游总营收的五成以上，这是畅游在游戏题材上进一步弘扬中国传统文化、积极创新的有力举措。畅游次世代所代表是更优质、更强化、更多元的次世代游戏理念。该计划的游戏全部使用顶尖次世代引擎开发，注重游戏内容创意，本着“技术只是工具，创意才是核心”的制作理念，致力于为玩家提供高品质画面和与众不同创新玩法下的个性化游戏体验。

目前该系列的次世代回合网游《桃园》已经公测，《蛮荒搜神记》《MAZE》《RHO》等高品质网游也在紧张研发中，将在未来一年时间陆续与玩家见面。

头条看点：每年的ChinaJoy都是游戏新作亮相与回馈玩家的日子，今年搜狐也不例外，除了传统游戏亮相之外，更有《蛮荒搜神记》《MAZE》《RHO》这样全新的游戏出现，让观众不由得驻足台前。

《桃园》亮相ChinaJoy 2012

ChinaJoy 2012期间，搜狐畅游携次世代计划GAME+下的首款回合网游《桃园》出展，并定7月27日为“桃园主题日”。玩家在现场可以试玩到《桃园》的最新版本，还可以领取限量周边和数码大奖。


《桃园》主题日当天发布的限量周边

另外，本次桃园主题日当天，游戏高级制作人沈力航先生也亲临现场与玩家互动，《桃园》运营总监Scott表示：“《桃园》正式版是基于公测版完善的一个新版本，游戏进行了海量优化，目前已经在体验服率先开放封测。在这个版本中，50级等级上限、新职业白马义从、机械吕布副本以及幻之秘境等新地图也已经开放。”

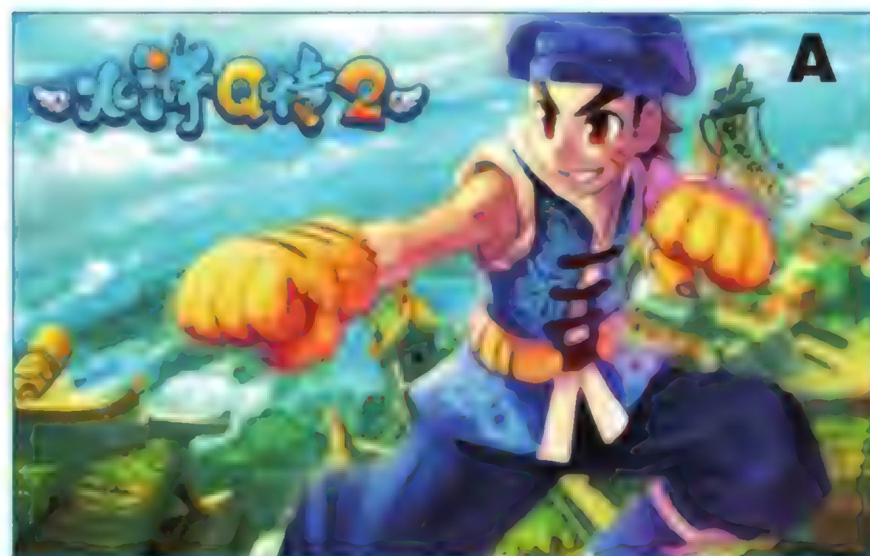
畅游活动

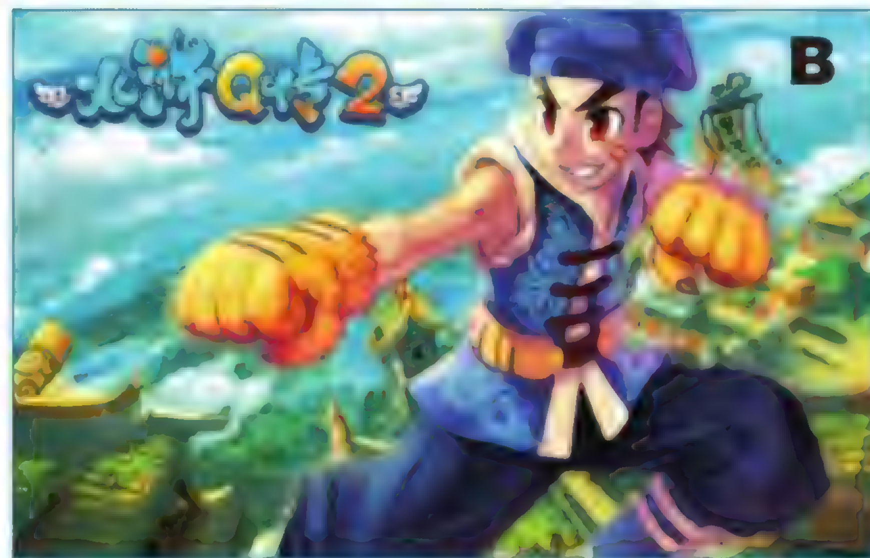
《水浒Q传2》有奖活动

《水浒Q传2》是以“水浒英雄欢聚梁山，替天行乐”为故事背景的全新Q版回合网游。游戏采用虚幻系列引擎描绘出格外清新靓丽的画面，游戏角色造型可爱，宠物既酷又萌，技能华丽炫目，风景唯美如画，全面提升了传统回合网游的画面表现力。《水浒Q传2》不仅是经典回合网游“水浒Q传系列”的正统续作，也是传统回合网游中的集大成之作。《水浒Q传2》在系列前作广受赞誉的基础上，对传统回合网游的经典设计进行了全面强化升级，更融入了宠物合体、星将觉醒、骑将军团、百变造型、友邻小区等五大独创系统。

本期活动内容——有奖找茬

请将AB两图中不同的5处地方找出。





活动截止日期：2012年8月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年10月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《水浒Q传2》神秘卡片1张。

2012年6月中旬刊有奖问答中奖名单

湖南 朱云路

山西 李建

广东 周道民

桃园 ■制作：冰动娱乐 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://ty.playcool.com/

《桃园》帮派资源与跑商攻略

■四川 阿鱼

如果想在《桃园》世界茁壮成长，那就必须加入一个帮派。如果你想在帮派中站稳脚跟，赢得大家的认同，那就得无私地付出。

入帮福利

加入帮派，我们可以享受到多重福利。首先，帮派会给帮众们带来各种增益奖励。从1级帮派的“突飞猛进！”状态（增加杀怪与任务所获的经验值）开始，随着帮派等级的提升，我们还会陆续获得“采集能手！”（提升采集效率）、“制造大师！”（提升成品的品质）、“熟能生巧！”（战斗所得技能熟练度增加）等多达15种增益状态。只要你是帮派中人，只要你所在的帮派不断升级，你就能享受到这些给力的福利。其次，帮会属地可以建设五铢堂、天机苑、神农斋、试道场、乾坤阁等场所，这些建筑在丰富我们游戏生活的同时，也会带来大量好处。

五铢堂负责发布跑商任务。参与跑商活动，我们不仅可以获得储备金、声望值、帮会活跃度与帮贡奖励，还能将跑商收益上缴帮派银库，为帮派发展贡献力量。天机苑提供人物装备图纸、帮会专属技能书与各种宠物装备。拥有一定帮会活跃度的玩家，在消耗一定帮贡后可以获得天机苑里的物品。神农斋提供独特的药品与烹饪配方，同时也出售特殊的饰品配方，活跃玩家可以消耗帮贡进行购买。试道场是帮会特有的修炼场所，玩家们可以从中获得大量经验值与一定的金钱、声望奖励。乾坤阁为所有帮派成员提供了存取物品的功能，是帮派所有成员共同拥有的一个储存空间。五大建筑，带给我们五重福利。

还有一点，也是最重要的一点：入帮后，我们不是一个人在战斗！无论是杀怪练级，还是副本夺宝，我们都能找到伙伴，不再孤单。

由此可见，在《桃园》世界里奋斗，入帮是必须的。

三条途径

加入帮派后，如何才能得到彻底融入帮派，成为这个大家庭的一份子？有三条途径：第一、捐钱捐白虎令，为帮派发展提供最直接的帮助。帮派升级与修葺建筑，需要大量金钱、各种资源以及虎魂点；捐钱可以缓解资金压力，捐助的白虎令则可以兑换成各种资源与虎魂点；第二、长时间在线，陪帮派里的兄弟姐妹挑战各种副本，以此来得到大家的认同；第三、利用闲暇时间完成帮会资源任务，同时参与跑商活动，用自己的辛勤劳动为帮派发展添砖加瓦。

第一条途径适合财大气粗的人民币玩家；第二条途径适合在线时间充足、同时又喜欢挑战副本的朋友；第三条途径适合像笔者这种“时间不多、收入一般”的普通玩家。而在帮派中，人民币玩家与游戏达人毕竟是少数，普通玩家才是帮会发展的主要力量；因此，帮会资源任务与跑商就显得十分重要。

资源任务详解

前面我们说过：享受帮派建筑带来的福利，需要具备一定的活跃度，还会消耗帮贡；而帮会发展需要大量资金与资源，这些都可以通过帮会资源任务获得。完成资源任务，我们能够获得经验值、声望值、储备金、活跃度与帮贡奖励，同时帮派的资金与资源也会增加。在州府军事区叶琏云处，我们可以接受帮派资源任务，每人每天可以完成5次。建议大家邀约帮派中人，组队完成任务，这样会大大提高任务效率。资源任务的内容非常丰富，叶琏云会随机发布给帮众。大多数任务都很简单，也有少数任务可能给新手带来些许不便，笔者在此给大家简单地说说。

任务一：清扫垃圾。此任务会要求大家前往指定场景，寻找分布在场景内的3处目标；找到目标后，有可能发生战斗，对手实力较强。建议组队完成，到达目标场景后，大家分散寻找目标；找到目标后，再集合准备可能发生的战斗。如


各种增益奖励


天机苑的宠物装备包


有钱人用白虎令来提升自己在帮派的地位


接取资源任务


清扫垃圾任务

果你是孤军奋战，而且实力孱弱，在与任务目标接触前请脱掉身上的装备，以便让自己的遭遇战斗时迅速败退；因为无论战斗胜负，你都可以继续清扫垃圾，完成任务。

任务二：从指定怪物身上夺取物品。此任务会要求我们前往指定场景，找到指定怪物，从它身上夺取任务品。这类怪物属于特定的任务怪，不会在其他地方出现。我们在接到任务后，应仔细阅读任务内容，从中找到正确的提示。譬如：任务要求去鬼脉找到巨象，从它身上夺取汉白玉。这时，在任务内容中，会有一小段“巨象通常在方鼎四周活动”的字样；我们就应该根据任务提示，前往鬼脉的方鼎附近，寻找可能出现的巨象。

总的来说，只要我们摸清了资源任务的核心要求，完成起来并不困难。

帮会跑商之道

轻轻松松跑完帮会资源任务后，我们拥有了一定的活跃度，也达到了参与跑商的要求——活跃度1级。接下来，就让我们通过跑商，为帮会贡献更多的力量吧。在帮会属地的五铢堂内，商御风正在发布跑商任务。接受任务后，我们会得到一张银票，面值视玩家等级而定。以笔者40级的角色为例，获得的银票面值5万，而任务目标为15万。也就是说，我必须通过跑商，赚取10万银两，方能完成任务。从5万到15万，要想在短短的时间内赚取10万银两，这似乎是一个不可能完成的任务。其实不然，只要我们了解跑商的流程，找到跑商的窍门，就能很快达成任务目标。

特别提醒：帮会给予的银票无法兑现，否则人人都说百万富翁了……

跑商条件

我们来看看参与跑商必须具备的条件。

首先，玩家必须具备跑商权限，该权限由帮主在权限设置界面中进行设置。这个没说的，只要帮主思维正常，都会给勤劳的帮众权限的。其次，玩家的等级必须达到20级，而且帮会活跃的必须为1级。活跃度1级很简单，5次资源任务就达到了。第三，每人每天只能参与10次跑商。同时，帮众们跑商的总次数也有所限制，达到限制后，即便玩家还有剩余的个人次数，也无法进行跑商。帮派跑商总次数由五铢堂的等级决定；等级越高，次数就越多。

跑商流程详解

为了保证跑商的效率，建议大家在跑商前准备好活力马与活力酒，以确保自己在跑商途中不会因为遇敌而耽搁时间。如果没有活力马，我们也可以在杂货店购买驱魔香，现在这东西便宜了，只需要10银储备金，而且持续时间增加为20分钟，相当划算。如果你不想花钱，也没有大碍，只是会因为遇敌而耽搁少许时间。接受任务后，我们就可以开始跑商了。我们从帮派属地出发，寻找散布在世界各地的商人。这些商人位于州府暗巷、州府商业区、桃花林、清波渡、世外孤林、荒芜之地、浮空镇与海湾镇等地，我们可以打开地图（TAB快捷键）查询他们的踪迹。我们用银票低价买进其中一个商人的货物，再到另一个商人处高价卖出。在这接二连三的买卖中，我们就能挣足银两，交还给商御风，这便是跑商的整个过程。说理论太枯燥，请让笔者举例说明：

领取跑商任务后，我快马加鞭赶往州府暗巷区，找到了驻扎在那里的商人。我不去商业区，是因为来暗巷区跑商的玩家相对较少，货源比较充足。暗巷区商人出售的货物与商业区一样，分别为酒、武器与首饰，其中酒的售价最低，首饰的售价最高。我决定先买首饰，因为售价高的物品，转卖后赚取的差价也高。我默默记下当前线路首饰的售价，然后迅速切换线路，查询售价。《桃园》一共有5条线路，即使是同一个商人出售的同一种货物，在不同的线路中，价格也是有差别的。我辗转于5条线路间，从中选择了售价最低的首饰，然后大量买入。当银票里的钱不足以支付首饰价格后，我便转移购买目标，用同样的换线法选购最便宜的武器或酒，直到银票里的银两无法购买任务货物。接下来，我赶往距离州府较近的桃花林，找到了那里的商人，打算把满载的货物卖出去。我在跑商商店中仔细观察货物的售价（注：点击“购买”旁的“售出”指令，即可查询售


在方鼎附近寻找巨象


五铢堂，跑商任务发布点


接取跑商任务


跑商银票


查询商人所售商品的价格

价），然后默记下首饰等货物在此地的售价。接着，我还是采用换线法，从中找到了售价最高的线路，将首饰等货物全盘出售。如此一来，我便赚取了不菲的差价，得到了第一桶金。要想赚取10万银两，只进行一次买卖是不够的。随后，我用老法子在桃花林购买了货物，接着前往距离较近的清波度，高价售出。之后，我再次购买低价货物，将其运送到距离较近的世外孤林，售出货物，买进新货。最后，我回到州府商业区，将货物卖掉，15万的目标也就达成了。

这就是跑商的基本流程，大家可以参考一下，但不能照本宣科，因为跑商途中有许多变数。

特别提醒：所有商品的价格是每10分钟刷新一次，所以大家在换线查询价格时请抓紧时间。另外，如果你对所有线路的价格都不满意，可以等待价格刷新后，重新换线查询。

跑商途中的奇遇

在跑商途中，最令我们激动的变数莫过于各种奇遇。正是因为这些奇遇的存在，我们的跑商之旅才变得精彩而有趣，也有了一步到位，迅速完成任务的可能。我们会随机遇上哪些奇遇呢？且听我慢慢道来！

奇遇之稀有品

在跑商商店内，我们有几率购买到玛瑙、古董、工艺品与钱袋等稀有商品，将这些商品转卖后，我们会获得非常可观的收入；所以一旦发现以上商品，请全力买入。这里有一个小窍门，适合在人少的时候尝试。由于稀有商品也是10分钟刷新一次，我们可以找一个人少的点，待货物价格刷新后，迅速切换线路，找到正在出售的稀有商品，疯狂买入。之后原地切换线路，找到一条没有出售珍稀品的线路，将商品全部卖出。如此就能赚取巨额差价。紧接着，我们迅速切换的有珍品的线路，继续购买珍品；然后换线到没有珍品的线路，卖出……如此周而复始的循环，如果珍品的货源充足，我们甚至只需花费2分多钟就能让银票面额达到15万两。此方法非常好用，不过仅限于玩家较少的时段。不建议大家在热门时段采用此法，因为跑商的玩家太多，珍品很难抢到，不如老老实实地将货物运到另一个地方卖掉。

再次提醒：必须是没有出售珍品的线路，才能把商品卖出。

奇遇之劫匪现身

我们在与商人交谈时，有可能遭遇劫匪打劫。击败劫匪后，我们可以获得额外的银两，从而增加银票面额。不过，劫匪实力较强，笔者不建议等级较低、实力较弱的玩家与之对抗，以免人财两伤。遇到劫匪，舍财免灾也是不错的选择。

另外，还有个法子可以避免劫匪骚扰：跑商商店里会随机出售护身符，有了护身符，劫匪就不敢打我们的主意了。

奇遇之神秘商人

神秘商人会随机出现在跑商NPC身边，兜售他的货物。此商人有真假之分，真商人会以低廉的价格售卖货物，此时我们应果断买入；假商人会骗走我们的银两，将其击败后，我们会获得更多的银两或珍贵的货物。不过，假商人实力较强，还有会复活的机械体怪物相助，实力较低者很难取胜。如果你相信自己的实力，就可以放心与神秘商人交谈，真的就买，假的就揍；若你实力不济，还是少去招惹神秘商人为妙。除非你能在跑商商店里买到随机出售的道具“火眼金睛”，能够一眼辨别真假。

小结

以上便是关于跑商的讲解，希望能对大家有所帮助。其实，要想提高跑商的效率，还得我们自己不断摸索、总结。这不，笔者就发现了一丝商机：荒芜之地的瓷器与浮空镇的木轮买卖差价极高，运气不错的话，几下就跑满银票了。

综述

尽管我们不是财大气粗的人民币玩家，也没有动辄七八个小时的时间挑战副本；但我们依然是帮派里不可或缺的中坚力量，因为我们爱任务，爱跑商。不管身处多么强大的帮会，总有一个位置属于你我。



售出商品时，也要查询商人的收购价格



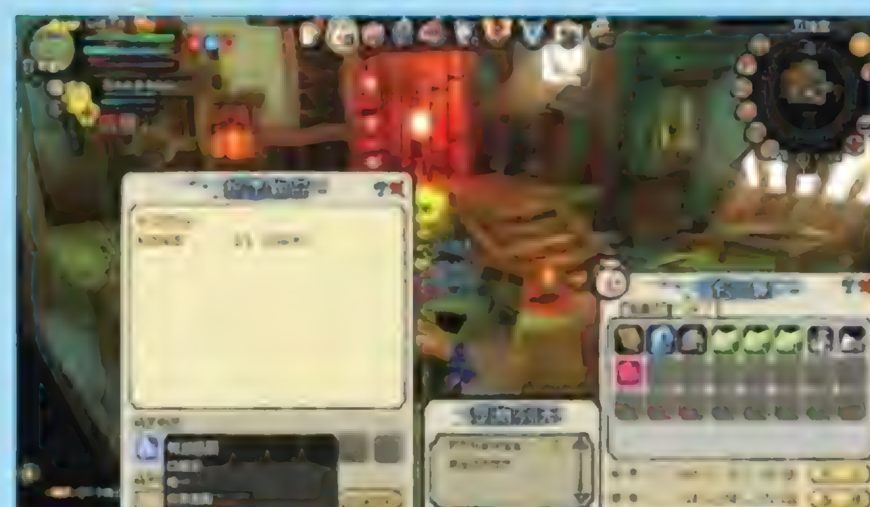
珍稀品：玛瑙



与劫匪战斗



“火眼金睛”助我们辨别真假



交还银票，获得奖励

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》暑期梦想秀

■北京 faith

请不要认为"当科学家""做老板""做大明星"才是梦想，有时候梦想其实很平凡。譬如《天龙八部Online》里的玩家们，他们的游戏梦想就很平凡。

珍兽达人的梦想

众所周知，《天龙八部Online》里的珍兽十分可爱，相当招人喜欢，因此也吸引了大批玩家。无数珍兽迷们热衷于培养珍兽，并炫耀自己的劳动成果。

不过，由于个人允许携带的珍兽有限，许多人又没有自己的店铺；所以大家只能创建很多小号，将收集来的珍兽分批安置到小号身上。这种办法不仅麻烦，而且极为不方便，有时候还会将需要的珍兽弄混。于是，珍兽达人们便有了一个小小的梦想：敢不敢给可怜的珍兽们一个温馨的家？

如今，随着暑期版的到来，珍兽达人们的梦想终于实现了——珍兽银行雪中送炭，来到了大家身边。

珍兽银行的空间与仓库类似，玩家们可以将暂时不需要的珍兽存放到银行里，等到需要时再取出。玩家们存放珍兽时，珍兽银行不会收取任何费用；只有当玩家们拓展存储空间时，银行才会收取少量费用。

珍兽银行的出现，彻底为珍兽爱好者解除了后顾之忧，让他们能够安心培养各种珍兽。更为重要的是：珍兽们终于有了一个温暖的小窝，从此不再跟着小号过日晒雨淋的悲惨生活。

任务达人的梦想

玩法多样的《天龙八部Online》造就了诸多兴趣不同的玩家，任务达人便是其中之一。身为任务达人，"不爱副本爱任务"是他们的座右铭。无论是剧情任务、循环任务、关系任务，还是门派任务、英雄任务、试炼任务，任务达人们都不会落下。每天坚持不懈地完成任务，让他们获得了丰厚的经验值与金钱奖励，还达成了各种千奇百怪的成就，更赢得了萧峰、段誉、木婉清、王语嫣等英雄红颜的青睐。

不过，在完成任务时，一些需要跑腿的任务让大家颇为心烦。天龙世界很大，有些任务点必须穿过一个接一个的地图，才能到达，跑路的过程枯燥无聊，令人昏昏欲睡。最郁闷的是：因为是跨地图行动，所以连自动寻路系统都没法使用，只能自己动手，自强自立。

看到这里，你也许知道任务达人们的梦想了：一个一键到位的自动寻路功能。对于任务达人的梦想，官方终于做出了回应。在暑期版中，自动寻路系统全面升级，支持跨场景通行。如此一来，玩家们终于不用为跨地图烦恼了。只需打开地图轻轻一点，我们就可以彻底忽略繁琐的跑路环节，放心地将角色委托给自动寻路，在不知不觉间到达目的地。

工作达人的梦想

《天龙八部Online》是一个庞大的虚拟社会，与现实社会一样，在天龙江湖里也有以工作为乐的人们，我们称其为工作达人。

"根据大理工资NPC发布的工作要求，参加相应的活动，完成相应的任务"，这便是玩家们的日常工作，也就是大家熟知的工资任务。说是工作，其实我们都知道：这也是娱乐的一种方式。做做任务就有免费元宝拿，何乐而不为呢？

不过，随着近期物价上涨，各位侠士也开始抱怨自己的工资待遇了。虽说工资任务给予的元宝数量还不错，但需要完成的子任务较多，如果有事给耽搁了几天，就很难完成任务，这也太没人情味了。另外，这年头什么都在上涨，为啥工


天龙里的珍兽很有爱


一个商店要8000多金，真的买不起


今后，珍兽也可以像物品一样，存入珍兽银行了


天龙世界极为辽阔，跑路真累


面对瀑布大喊：咱终于涨工资了！

资不能涨呢？

侠士们的抱怨很有道理，所以朝廷决定改进工资系统。从2012年7月15日开始，朝廷将执行全新的工资标准。

新的工资标准分为初级、中级、高级三个等级段。35～79级可以进行初级工资任务，完成任务后可以获得430通宝奖励；80～89级可以进行中级工资任务，完成之后可以获得540通宝奖励；90～119级可以进行高级工资任务，完成之后可以获得720通宝奖励。

工资任务不仅划分了等级阶段，还优化了任务内容，让不同阶段的玩家能够轻松完成任务，获得丰厚的回报。

活动达人的梦想

人人都有梦想，酷爱活动的人们自然也不例外。更何况，丰富有趣、精彩不断的活动历来是《天龙八部Online》的游戏特色之一。因此，在这个漫长而炎热的暑期里，活动达人们十分期待能有精彩的新活动登场。

天龙暑期版有求必应，恰逢传统的端午、芒种、小满等节气，于是一些列充满节日氛围的活动便隆重登场了。

端午节的由来想必大家都知道，那是为了纪念伟大的爱国诗人屈原。当时，每年五月初的屈原投江殉难日，楚国人民都到江上划龙舟，投粽子，以此来纪念伟大的爱国诗人。端午节的风俗就这样流传下来。

芒种是二十四节气之一，一般在6月6日前后，意指大麦、小麦等有芒作物种子已经成熟，抢收十分急迫。芒种的到来预示着农民开始了忙碌的田间生活

小满也是二十四节气之一，通常在每年5月20日到22日之间，其含义是夏熟作物的籽粒开始灌浆饱满，但还未成熟，只是小满，还未大满，需要人们悉心呵护。

为了向传统致敬，朝廷举办的活动也带有浓浓的节日气氛。在这些活动中，侠士们将会接受采集艾蒿、制作艾叶等节日任务，感受传统文化的魅力，获得丰厚奖励。

PK达人的梦想

擂台切磋、比武大会、华山论剑、盟主竞技场、洛阳古战场、宋辽大战、古境跨服城战……《天龙八部Online》从来都不缺乏精彩刺激的竞技活动，这也让众PK达人大呼过瘾，并为之着迷。

无论哪一个PK活动，你总能在活动场地看到无数雄心勃勃的玩家。玩家们经历了漫长的修炼，也从副本中得到了各种珍宝，接下来要做的便是在战场上证明自己。因此，PK活动受到玩家追捧，也在情理之中。不过，人们向来都是不容易满足的。就拿PK达人们来说，明明有着众多的竞技活动了，可他们还是希望能有更多、更好、更精彩的竞技活动。于是，在无数PK爱好者的殷切期待下，梦想终于实现了。

《天龙八部Online》第二届全球争霸赛于2012年6月18日正式拉开大幕。所有90级以上的大侠，都可以参加预选赛，展现自己的非凡实力。

6月18日～7月6日的每晚20：00～21:30，以6～8人为单位的挑战队伍，可以由队长或指定的副队长在洛阳梁超武处报名参赛。挑战队伍通过预赛阶段的选拔后，便可跨越服务器屏障，进入争霸赛决赛阶段，与来自天南海北的高手一较高下，争夺〝天下第一〞的称号。

对于广大侠士而言，天龙争霸赛绝对是万众瞩目的一大盛事。有实力者，厉兵秣马，逐鹿天下，获得丰厚奖励；实力不济者，也可以作壁上观，亲眼目睹强者之间的精彩战斗，为自己的江湖生活增添诸多谈资。

综述

正如本文开篇所说：每个人都该有梦想。即使这个梦想再平凡，它也是一种积极的因素，就像天边的星光，照亮我们前进的道路。而且，说不定有一天，你就会同幸运的天龙玩家一样，所有梦想统统实现。


端午节时，这里会有龙舟比赛吗？


这里会有艾蒿么？


烽烟滚滚，战火重燃！


谁将在这里登顶盟主宝座？



神秘的节气盘给玩家带来各种惊喜

本月头条

蜗牛美国子公司总裁拜会奥巴马总统

游戏蜗牛与盛大游戏联合运营的由游戏蜗牛研发的武侠网游《九阴真经》凭借诸多创新得到了业内的普遍认同，玩家认可度日趋上升。


对《九阴真经》产生浓厚兴趣的美国总统奥巴马与游戏蜗牛北美子公司总裁Jeanette Zhou女士合影

前不久，游戏蜗牛在E3展宣布李连杰全球代言，不仅在E3展大放异彩，更引全球轰动。同时《九阴真经》在中国6月6日开启的不删档内测，亦反响热烈。近日，美国总统奥巴马会见游戏蜗牛美国子公司总裁Jeanette Zhou女士，并亲切交谈，再次引发关注。据悉，在今年E3展召开期间，奥巴马总统也来到洛杉矶，在一个晚宴中，游戏蜗牛美国子公司总裁Jeanette Zhou为奥巴马介绍了《九阴真经》这个传承了东方武侠文化的网游作品。介绍了游戏中的中国元素，琴棋书画与少林功夫。奥巴马听后，表示对《九阴真经》极为感兴趣，同时接受了Jeanette Zhou赠送的一套《九阴真经》客户端光盘和画册，最后，奥巴马总统也预祝《九阴真经》在美国取得成功。

头条看点：一般来讲，东方武侠文化题材的游戏在欧美市场关注度并不高。而《九阴真经》却在此次E3展会大放光彩，就连奥巴马也会见了游戏蜗牛的北美子公司总裁，这是令华人武侠网游自豪的一件事。

《九阴真经》满月庆典巨资启动全球华人服



李连杰代言的《九阴真经》即将推出全球武侠华人服

真武侠网游巨作《九阴真经》自6月6日开启不删档内测以来，引起了业内玩家的高度好评，短短一月之内创造了一系列武侠网游新记录，全球功夫巨星李连杰全球代言与E3展会的完美亮相，使《九阴真经》普遍获得了国外媒体的好评。为向更多海外华人同胞传递武侠文化，《九阴真经》在满月庆典上隆重宣布，将斥巨资在海外架设服务器，开启《九阴真经》全球华人服。届时，旅居海外的华人游子们与真武侠的江湖世界将实现“零距离”接触。

游戏蜗牛表示，针对海外网游运营的复杂环境，蜗牛做了详细的战略部署。在人员配备上，蜗牛为本次测试专门配备了一流的精英技术团队；在服务器架设上，蜗牛充分考虑了用户畅爽度的感受，希望玩家的连接速度在进行包括门派战的时候都能感受很好。同时，蜗牛也在软件方面进行了针对性的设计，确保全球数据同步传输，保证用户从接入、注册、登录等环节都能有很好的感受。而玩家十分关心的游戏版本也有定论，《九阴真经》全球华人服将与中国国内的江湖服保持同一版本。

盛大活动

《九阴真经》活动

《九阴真经》是蜗牛公司的一款以中国武侠文化为背景的大型多人网络在线游戏产品，在展现设计思维上突破创新，另辟蹊径；在美术表现力上，延续着蜗牛一贯唯美、岫岩的画风，并在技术力量逐步提升下，展现一种真实的中国武侠世界，表现出中国武侠的核心元素：内外兼修的神奇武功、秀美壮观的古代山河、有情有义的江湖外传、正邪英雄的武林争霸。

本期活动内容——找茬

活动参与方法：将下面AB两图中5处不同的地方找出，并将正确答案发送至邮箱huodong@popsoft.com.cn或将正确答案写于回函卡上邮寄回本刊编辑部。





活动截止日期：2012年8月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2012年10月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共5份，奖品为《九阴真经》神秘卡片1张。

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大游戏/游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封测 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

《九阴真经》八大门派刺探全攻略

■北京 浮云

门派刺探是九阴真经的一大特色玩法，通过门派刺探玩家可以获得大量历练，加快历练转化修为的寒鸦草、碎银以及换取各门派2内、3内的必备物品——门派荣誉凭证，那么如何快速而不被发现地进行门派刺探呢？

刺探的简单与困难并不是说刺探的难度，主要是每个人的需求不同。有些玩家完成刺探只为了换取门派2内与3内的门派荣誉凭证，那么他们可能只随便取一份情报便可以回城交任务了，因此我们今天要说的并不是针对这种情况。如果你立志于拿满10份情报，或是碎银不足、寒鸦草不足、历练稀缺，抑或是有大量空余时间的话，那么下面各门派的刺探攻略都是你不可错过的内容。

门派刺探详解

当玩家进入门派学完全部功夫后，便可参加门派刺探活动，不过刺探只能针对非本门派之外的门派，因此自己是无法刺探自己所在门派的。还有一点要注意的是玩家需要在刺探的门派场景内才可以接到刺探任务。举个例子吧，如果你是一名武当玩家，那么你只能刺探除武当之外的其它门派，如果要刺探少林的话，需要先跑到少林所在场景内才可通过闯荡江湖中的门派刺探接到任务。

接到刺探任务后，玩家将会被随机传送到当前所在地图的任意一个地方，并且在人物下方出现3个技能与一个破绽值条，这三个技能分别是妙手空空（60秒冷却）、背后突袭（180秒冷却）与飞蝗问路（60秒冷却）。这3个技能是获取情报的重要手段，玩家需要使用第一个技能和第二个技能在当前地图门派情报弟子身上取得情报或是和该门派内应对话获取情报，并使用第三个技能是打断离线玩家的NPC巡逻技能，通常情况下，我们使用前两个技能的情况会比较多。

不过刺探也不是一帆风顺的，妙手空空的窃取情报成功率较高，但是每次只能窃取1份情报；背后突袭虽然每次可以取得3份情报，但是失败的概率太大。

若是用这两个技能失败时会积累破绽值，破绽值初始为0，上限是100。若破绽值积累到80以上时，玩家的刺探身份就会暴露，表现是在头顶出现一个红色的“探”字。此时该门派的领取到巡逻任务的玩家（表现为头顶有一个黄色的“巡”字）就可以对其发动攻击，且不受PK惩罚。妙手空空失败只增加20点破绽值，而一次背后突袭失败则会直接暴露刺探身份（增加100点破绽值），且背后突袭失败会被该情报弟子反制定身30秒。此时若遇到巡逻玩家，则万分危险。

参加刺探的玩家需要在刺探门派的情报弟子身上获得1～10份情报，然后将情报携带回本门派，提交给相关的任务NPC便可获得大量奖励。若是身份暴露并被刺探门派的巡逻玩家击杀，则宣告刺探任务失败。失败没有任何惩罚与奖励，玩家在复活后需要从新接取刺探任务，每天情报刺探任务上限为5次。

小贴士：每周玩家都可以在自己门派的掌门处接到名为“情报之争”的门派刺探周常任务，任务要求为随机刺探5个门派各4次，完成该任务后会得到门派荣誉凭证70个，这也是门派荣誉凭证的大量来源之一。

少林寺

刺探少林是个比较难的事情，虽然选择少林的玩家不算很多，但是少林的武功却以控制、眩晕为主，倘若身份暴露的话，一个操作好的少林玩家足以让前来刺探的玩家喝上几壶。另外值得一提的是少林寺的位置，少林寺位于地图的左上角，有两条路可以进入少林寺，分别为前寺与后山。而少林寺的情报弟子主要分布偏于前寺，寺中相对较少，后寺则几乎没有，内应分布基本位于后寺与寺中之间。因此玩家实力若是足够强硬的话，可以直接走前寺，即便是遇到玩家巡逻的话，强硬的实力称号也会让对方三思一番，不过好汉也需三个帮，就算你实力再强，遇到几个少林巡逻轮流震晕控制你的话，也会让人格外郁闷。

如果实力不足的话，玩家还可以通过山下右侧小路走到少林后山，这边是方


少林寺


少林情报弟子分布图


武当派


武当派情报弟子分布图


峨眉派

丈居所和膳坊，虽然情报弟子较少，但玩家巡逻抑会较少到此地查看。因此从后山慢慢渗透入寺中也不失为一条有效的方法。

武当派

刺探武当派是个需要极高技巧的事情，因为选择武当派的玩家数量很多，因此想要刺探武当派并不是一件简单的事情。虽然武当派的技能更适合群战，但人数的优势足以弥补一切。刺探武当有三条路可以选择，分别是正门，左侧与右侧。其中右侧的道路不推荐玩家进行选择，因为该位置会途径武当百草堂；正门其实武当弟子并不多，因此是一个值得选择的道路；而左侧的道路没有明显的缺点也没有明显的优点。

武当的情报弟子主要集中在龟蛇二仙雕像广场与后殿，百草堂一线分布较少，而内应则主要集中在龟蛇二仙雕像广场右侧的药房与正殿大门墙下，武当后山厨房内还有一个内应。不过武当派刺探有个不好的地方就是正殿后方广场中央的太极圆盘是武当弟子的团练处，而中央太极圆盘的四周分散了不少情报弟子，这边相比少林的地势开阔得多，缺少建筑掩护，若是身份暴露，则很容易被巡逻玩家发现。

峨眉派

峨眉派位于地图中上部，离出口较远，因此无论传送到哪个位置都比初始位置相对较近。刺探峨眉相较其它门派比较简单，这并不是因为峨眉的武功偏辅助，也不是人数较少，而是选择峨眉派的玩家当中有着为数不少的女生，因此喜欢巡逻的玩家不是很多，即便有巡逻的玩家对你也不会造成太大威胁，但也不是完全没有被巡逻玩家击杀的可能。峨眉的地形比较复杂，只有两条路可以抵达，一是正门，而另一路则是走左侧的吊桥，而门派周边几乎都是峭壁，这为玩家的脱离造成了一定优势。

在这里我不推荐走正门进行刺探，除非随机传送的地点离正门更近，因为正门的右侧就是接取峨眉巡逻任务的NPC，因此从正门走有一定危险。不过从正门进入峨眉后向左走通过廊桥不远就是左侧吊桥的入口，因此从前门进入的玩家可以迅速通过这边进入相对安全的地带。之所以推荐从左侧吊桥进行刺探是因为这边可以通过小路直接进入峨眉派正殿后面，这边是峨眉派情报弟子的聚集地，基本上走几步就可以看到一二个情报弟子，你只需要等待刺探技能的冷却，几乎没有人来骚扰，因此运气好的话很轻松就可以满情报。

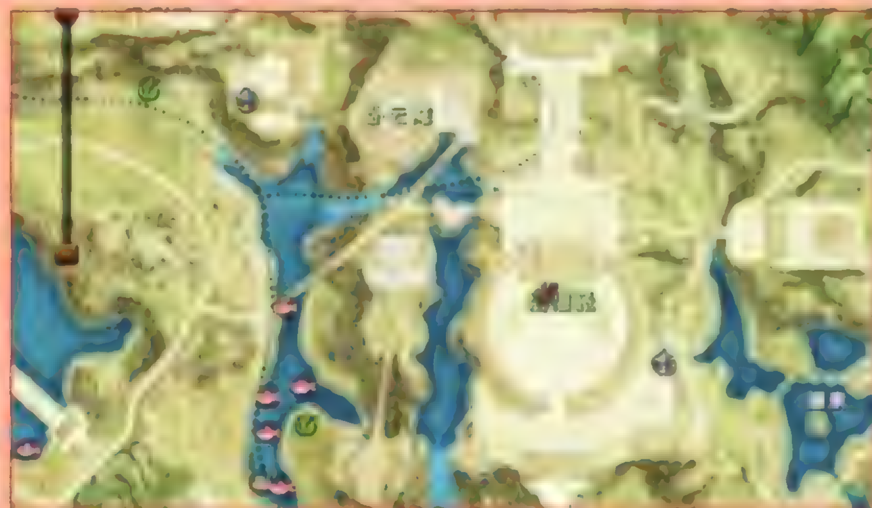
丐帮

丐帮的地图和其它门派差距很大，其位于漫漫黄沙中的一个破败小镇，因此玩家在刺探过程中可以骑马，这种骑马刺探的方式除了丐帮只有锦衣卫可以享受了。在丐帮刺探相对来说也比较容易，因为丐帮弟子较少，所以基本上看不到巡逻的玩家。不过由于丐帮地图过大，因此情报弟子较为分散，这也是丐帮刺探的劣势之一。由于丐帮的道路相对较复杂，因此我推荐左侧和右侧两条刺探线，左侧线路是顺河边向左侧走，然后途径丐帮演武场，最后抵达丐帮忏悔处，这条线上可以遇到2～6个情报弟子以及两个丐帮内应；右侧的路线相对较短，位于丐帮掌门房间的右侧到丐帮小树林处，这条线路上有1～3个情报弟子以及1个内应，因此无论是哪侧都适合所有玩家进行刺探。

君子堂

君子堂位于地图的上方，占据了很大很长的一块地方，不过刺探君子堂是所有刺探门派中最困难的一个，因为君子堂的玩家数量实在是太多了，门派里面挂巡逻的玩家也十分多，因此只要身份暴露，便很难全身而退。

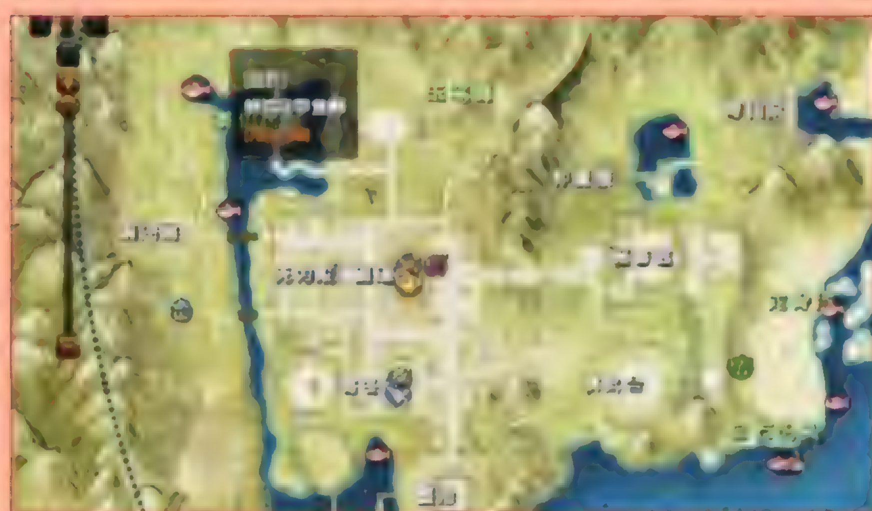
君子堂依山而建，崖下有水，因此可抵达君子堂的路有三条，分别是上方山间小路，左侧和右侧，其中内应有两个位于左侧山门处，不过此地有团练玩家和挂机修炼玩家，因此顶巡逻标志的人特别多，建议在此和内应对话后，立刻沿湖向君子堂内部进发，另一内应在行进途中可以遇到。由于君子堂人数较多，因此在内部寻找情报弟子时一定要小心，尤其是在掌门房间附近，建议实力强的玩家在掌门房间后面寻找，实力弱一些的玩家可以从君子堂仓库处跳到书台，然后


峨眉情报弟子分布图


丐帮


丐帮情报弟子分布图


君子堂


君子堂情报弟子分布图

从忏悔处向君子堂前山行进。如果你被传到了君子堂上方的小路上，那么恭喜你了，在你顺着路走到君子堂门派内时，足足有2～4个情报弟子可以刺探，而且这条路上几乎都是刺探的玩家，所以可以放心前进。

唐门

在唐门刺探可是一件艰难的事情，当然这个前提是你的刺探身份暴露了，倘若身份没有暴露的话，相对会容易一些，毕竟唐门属于远程攻击，这让哪个门派也不敢小视。唐门位于整张地图的左上角，地方虽小，但五脏俱全，尤其是很多地方都依靠空中回廊连接，这让许多刺探的玩家在面对唐门巡逻时无处藏身。

刺探唐门也有三条路可以走，分别是正门与上下两个通道，我个人不推荐走上下两个通道，其一是上下两个通道的情报弟子较少，其二是唐门的远程风筝战斗方式已经很猥琐了，与其偷偷摸摸地从侧面迂回到正殿，不如光明正大地从正门走进，浑水摸鱼不被人发觉才是我们刺探的最高境界。另外唐门的情报弟子主要集中在正殿前后与后山，玩家在正殿前后刺探时不建议使用背后突袭技能，因为这个位置离唐门接取巡逻任务的NPC位置极近，倘若背后突袭失败暴露了刺探身份，则很有可能被一群唐门弟子围殴。

锦衣卫

刺探锦衣卫的难度比较适中，但仍然不能因此小瞧了锦衣卫，虽然在这里刺探我们可以骑马，但锦衣卫的巡逻弟子也可以骑马，而且对方还拥有可以将你拉下马的武功，因此在这里刺探表面看上去平静如水，实则暗伏杀机。锦衣卫位于地图的中央正上方位置，共有3个进出口，分别是正门与左右两侧旁门，其中我们推荐从右侧门进入，因为这边相对左侧门下方的百草堂较远，因此锦衣卫玩家在这边也很少，比较安静。至于正门和左侧门，我都不太推荐。理由是正门人多，并且正门与左侧都离百草堂很近，如果不是传送到左边的话，玩家尽可放心跑到右侧进入。另外，锦衣卫四周都有高高的城墙，如果我们会上天梯的话，可以轻松爬到墙头翻进去，或者刺探情报之后爬到墙头等待技能冷却或沿墙头行进搜寻墙下的情报弟子。在锦衣卫刺探有一点需要注意，就是门派中间围墙里面的情报弟子很少，我们只需沿锦衣卫外围四周走一圈即可发现大量情报弟子。

极乐谷

极乐谷刺探相对来说还是比较轻松的，因为极乐谷玩家并不比丐帮多多少，而且极乐谷情报弟子相对集中一些，所以刺探起来难度不大。极乐谷位于地图右上角，门派内道路错综复杂，一共有两个进出口，分别是正门和后门，在这里我们推荐走后门进入。其一是因为正门的道路过于复杂，初次刺探的玩家很容易转向，另外就是正门的情报弟子数量稀少，且分布相比后山较散。如果从后山进入极乐谷进行刺探的话，我们可以从青田殿经回廊走到梨园、寒凉殿，最终到望仙阁。这条线上至少有4名以上的情报弟子以及2名内应，唯一一点不好的就是离极乐谷的复活点过近，不过好在极乐谷平时人也不会很多，因此刺探起来相对其它几个门派还是比较简单的。

刺探小贴士

1、进入场景后立即通过闯荡江湖选项中的门派刺探按钮接取任务。

2、做刺探任务时不要长时间停留在情报弟子身旁，以免引起其他玩家的警觉。（暴露身份被定身30秒不算）

3、刺探身份暴露后注意隐藏，等技能冷却都好了再行动。

4、骑马过程中也可使用刺探技能。

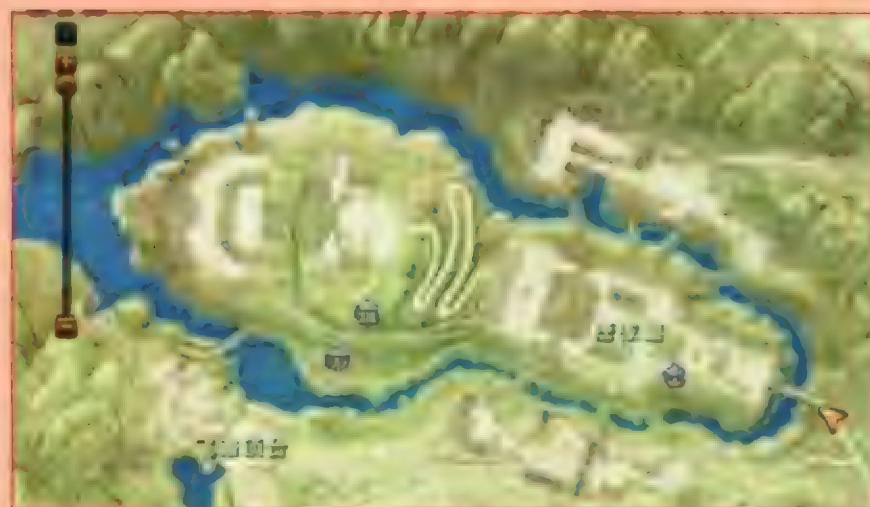
5、有些情报弟子会走动，掌握好他们的行进路线便可轻松取得情报。

6、刺探完成可以通过自断经脉、跳崖、水淹等方式死亡以快速回到门派提交任务。（此方式不占用回城CD）

结语

其实门派的情报弟子都是由离线玩家担任的，如果玩家上线了，这个位置的情报弟子就会暂时消失，直到有新的离线玩家走马上任为止。因此玩家只需熟悉几天上文提及的刺探线路后，就会对这个门派的情报弟子分布了如指掌了。


唐门


唐门情报弟子分布图


锦衣卫


锦衣卫情报弟子分布图


少室山门外景

把握游戏行业紧俏点 实现完美人生

"2010特别游戏人才培养计划"毕业生于2011年10月10日全部成功进入职场，顺利实现了游戏转化为职业的美好梦想。

在踏入汇众门槛的那一刻，有多少人怀疑，多少人犹豫，甚至不解。是的，一笔费用，一年投入，未来是个未知数，甚至部分家长提出质疑：在大学生就业难已成社会问题，甚至连实习、零起薪也遭遇难题的今天，汇众教育如何能让应届大学生获得一份薪水不错的工作呢？

据教育专家分析，当前大学生就业难主要有两个原因：一是大学生自身能力不足而被用人单位拒之门外；二是高等教育和劳动力市场结构性失衡，导致学生所学专业与市场需求不匹配。

大学生被用人单位以能力不足为由拒绝，大部分情况是因为他们动手能力差，不能快速上手开始工作。因此，汇众教育北京公主坟（游戏）校区特别注重培养学生的实践操作能力，入学即签《就业推荐协议》，为学生推荐实习和工作单位。

所学专业与市场需求不对口是大学生就业难的另一个原因。根据麦可思《2011年大学生就业蓝皮书》，英语、法律等热门专业的人才市场已经接近饱和。这些专业的毕业生要想实现对口就业比较困难，应该考虑向其他专业转移，新兴的动漫游戏行业就是一个不错的选择。据统计，2010年中国网络游戏市场规模合计349亿元，预计未来3年年均复合增长率将超过20%。如此巨大的产业需要大量的劳动力来支撑，对相关人才的需求十分强烈，估计人才缺口达百万之众。在此，汇众教育可谓为那些对动漫游戏行业感兴趣的年轻人提供了一条成长捷径。

汇众教育成立七周年，北京公主坟（游戏）校区作为其直营中心之一，在谱写着中国游戏教育的传奇，用短效经济的方式，承载并托起了民族游戏教育的希望。虽然近年来高校也在陆续开设游戏专业，来满足此朝阳行业大缺口的人才需求，但是高校复制人才的速度以及高校教学的非实战性也给行业的跨步前进带来了诸多不便。而汇众教育的平台采用科学的课程体系，实战型教师团队，市场前沿的技术打造着数字娱乐教育的专业品牌。同时，汇众教育在七年的风雨历程中，不断的为企业输送实用型人才，可能学生仅仅是个高中生，但是动手能力，实战能力，团队合作能力都在这一年的教学和项目中得到了塑型，决不逊色于高校理论教育为主的"培养结晶"并深受企业好评。同时也建立了全国范围的就业网络，这是铁打的事实，是后继学员成功就业的有力保障。

今天，在学员供不应求的条件下，汇众教育北京公主坟（游戏）校区又大胆尝试，跨出了有份量的一步：学院在安置和跟踪本体系学员的基础上，也协助北京吉利大学、北京民族大学先后成功就业了多名游戏爱好者。这些学生在屡次碰壁之后，甚至想到了放弃这个高薪朝阳的产业，但是学院在了解了学生情况之后，积极组织就业指导、并由校区肖楠老师，袁超老师为学员做作品和项目指导。这些学生的成功就业，更增加了全校师生的信心。在当今社会，大学生就业紧张的局势下，学院画龙点睛的指导和培养给这些人才模型做了最美的雕琢。

近日，汇众教育推出了"2012大学生就业保障工程"根据当前高校或高中生的游戏兴趣特点，结合企业紧缺的岗位需求，专门开设了2012年骨干技术人员培养的精品学习计划，同"北京目标软件""北京蓝港在线""趣游"等多家知名企业签约，由从业五年以上的优秀教师亲自执教，打造一流的实用型明星学员。公主坟游戏校区任重而道远。"凭事实说话，凭实力居高"是公主坟校区能风雨无阻走到今天，并能飞的更高，走的更远的最好证明！

游戏高薪签约班：

招生对象：应届及往届毕业生，热爱游戏制作的在职、待业及转行人员；

课程设置：游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

授课形式：小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

就业方向：游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

学生作品展示





**汇众教育
北京公主坟（游戏）校区**
咨询QQ： 932569858 1137080119
职业热线： 010-63966411 63966412
网址： http://gzf.gamfe.com
地址： 北京市海淀区西三环中路甲18号四维大厦三层

高中生签约知名企业 游戏玩家闯出金色未来

傅爸爸无意中看到的一则关于游戏设计培训的新闻，却改变了孩子的一生。如今，高中学历的小傅，却拥有很多研究生所憧憬的工作。

小傅的母亲非常激动地告诉笔者，昨天孩子已经收到了国内一家知名游戏制作企业的聘用通知。说起往事，小傅的母亲一再感慨："回头想想也挺难的。小傅高考不理想，家人为孩子以后的路操碎了心。那时，总是认为成才注定要走高考这个独木桥。没考上大学，就要比别人多走很多冤枉路。让他工作吧，年纪太小，无一技之长，又累工资又低。上民办大学吧，统招生都找不到工作，到时候会不会白花了几万元的学费？出国更不用提，虽然不拮据，但也没那个条件。"

就大势，才能成大业

傅爸爸犹记得一年前的那个上午。当在电话中得知儿子的高考成绩时，只觉得一片茫然。虽然已经过去一年多了，傅爸爸仍记得那条"救命"的新闻："游戏动漫产业被称作21世纪知识经济的核心产业。我国游戏动漫产业近年来以40%的速度增速发展，造成了游戏动漫设计人才的极端匮乏。中华英才网"职场人气排行榜"显示：游戏动漫行业是数字娱乐领域最具潜力的增长点，目前人才缺口达30万以上。"深谙经济之道的傅爸爸和笔者开玩笑说："炒股的人都知道，跟着政策走，紧抓住它的手，涨停就在不远处等着我。所以这条新闻一下子让我重视起来——新行业，新机遇，政府又大力扶持，为什么不尝试一下呢？也相当于给孩子未来一个新的机会。就这样，小傅和父亲商量后，把发展方向定在了从未接触过的游戏动漫行业上。

有了目标，完成目标的方法同样重要

提及父亲当时的决定，小傅不禁喜笑颜开。他说，这是家里第一次不按规矩出牌："没有看到新闻之前，老爸总觉得搞游戏就是不务正业。从小到大，小傅从来都是按照父母设定的轨迹来生活。虽然也把做游戏当成自己的理想，但是成绩平平以游戏为爱好的他，实在是不敢向父母道出自己的真实想法。说到此，小赵夸张地拍拍父亲的腿："老爸看不到数据分析，他永远持怀疑态度。"得到父亲的"批准"后，小傅紧锣密鼓地启动了自己的游戏设计生涯。开始，小傅选择了自学。可学着学着，却发现越学越糊涂。书倒买了不少，但就像小傅自己说的那样："买书如山倒，看书如抽丝。"小傅发现，想要进入这个新兴的知识领域，必须要通过系统的学习。"经过多次的电话咨询、熟人介绍、实地走访，我和家人选择了汇众教育中关村游戏学院。毕业后，学院就业部的老师更将我推荐给了知名游戏企业，他们追求扎实的技能和团队的合作精神，也证明了我们当时的选择是正确的。"

游戏培训，迷局中选对方向

据第三方数据统计机构估算，北京现有各类游戏动漫培训机构达数千家。如此巨大的数量，而又基本处于无政府监管、无游戏规则、无固定模式的三无状态，不禁让人为怀揣着动画梦的年轻人捏了一把汗。如何选择可信的游戏动漫培训机构？似乎成为众多"游戏动漫控"最关心的课题。然而小傅这个"过来人"却有自己独到的见解："选择培训机构最重要的是要看'三点一线'。三点是师资力量、课程质量、认证公信度：讲师团队是否积累了多年的实践经验；培训课程是否与时俱进，注重实操；毕业证书是否得到社会的认可，都是我们需要仔细考量、斟酌以及推敲的。而一线，即是要看学院是否能联手合作企业，共同搭建良好就业的人才传输线。"小傅说，当年之所以选择汇众教育中关村游戏学院，不仅因为学院拥有资深的师资和完善的就业安置。而且他们还根据多年积累的制作经验，设计出一套独特的教学体系：让学生从掌握软件基础，到作品模仿再到独立创作，循序渐进，打造自己的核心竞争力。

最后，小傅妈妈道出了天下父母心："当时，总觉得让孩子考上名牌大学，是件很有面子的事情，而如今才知道，好就业才是最重要的。而且儿子也做上了自己喜欢的事情，父母不就是希望孩子能快乐地过一生么。"

汇众教育
本期推荐校区
北京朝阳（动漫）校区

教育专家帮你支招 最好就业专业“动漫设计”

高考成绩一般，考不上大学，怎么办？考上大学，没有好专业怎么办？勉强上一所院校，将来毕业找不到工作怎么办？这一切全都不用愁，动漫设计成就你完美人生。

进军动漫行业 成就完美人生

汇众教育北京动漫学院优秀毕业生卢一鸣（化名）对记者说到：“我热衷3D动画制作，一直希望朝着动漫行业发展，做一名专业动漫人士。这个想法在读中学时就开始鞭策我前进，没有目标，就等于没有生存的动力，我也一直朝着这个信念努力着。可能我比同龄的孩子要成熟，很清楚自己要什么，所以高考后，我就直接去了汇众教育北京动漫学院。在此之前我考察了很多学校，虽然很多都有动漫专业，但是像汇众教育北京动漫学院这么专业去做这一行的学校几乎没有。而且我们那一届毕业后还能发北航动漫专业的大专文凭，对于像我一样的高中生来讲，是非常有就业竞争力的。现在回想起以前在汇众学习的日子，还是觉得很充实很精彩。那会我们周一到周五都要上课，晚上几乎人人都自觉自习，尤其到了做项目开发的时候，每个同学都跟打了鸡血一样，可以整宿整宿不睡，就为了在项目答辩中展现出最好的作品给老师和企业的负责人看。当时我们学校旁边就是汇众的研发中心，他们经常做一些原创的商业项目，像《决战摩加迪沙》等大片就是他们做的，我们有时间就去他们那接私活，赚点零花钱。还没毕业，我就被北京银河长兴影视文化传播有限责任公司选走了，现在在里面发展也不错。总的来说，自己选的这条路还是对的。感谢曾经关心我的罗捷老师，感谢曾经代课的苏萌老师，感谢我的就业导师吴娜娜老师。”

据了解，学院已有数百名毕业学员成功进入北京辉煌、麒麟、SNS、盛大、巨人、炫动卡通、央视等知名动画游戏公司工作。

技能+学历=好工作

技能与学历“两条腿”走路已经成为企业的招聘要求。有技能无学历，不行；有学历无技能，更不行。高考生选择技能+学历，提前3年进入高薪行列，两年多的时间就可做到“学历、技能两手抓”。这样既学到技术，又获得学历，还提前3年积累工作经验，降低了学习成本，学习风险，缩短了职业成功的时间。

企业定向零基础培养动漫人才

日前，汇众教育北京动漫学院与北京辉煌、北京银河长兴、央视、上海动酷数码科技有限公司、上海灵禅信息科技有限公司等近百家名企达成长期战略合作协议和定向委培协议，为企业培养专业动漫人才。为迎合数字娱乐人才市场的巨大需求，现面向社会招收定向培训生50名，零起点培训，入学即签《培训服务协议》，毕业考核合格直赴企业工作。

汇众教育北京朝阳动漫学院领先优势：

一、雄厚的行业背景：中国较早的数字影视教育学校之一，八年教学经验；

二、坚实的产学研基础：集产业、教学、研发一体，打造出色的动画人才；

三、鲜明的课程设置：课程每12个月更新一次，让学员学到最新知识；

四、强大的师资力量：国际知名动漫专家担，高级动画讲师亲自授课；

五、先进的教学方法：作品驱案例教学法与三步教学法，让学习不再枯燥；

六、商业项目实习：团队制作商业项目，为学员就业增添砝码；

七、权威的多方认证：中国数字娱乐职业教育领先品牌，autodsk国际认证，国家工信部门紧缺人才认证；

八、完善的教学管理：学院专设教学质量管理部，让学员安全生活、安心学习；

九、良好的学习环境：清新舒适，具有动漫气息，自由创新，尽展青春风采。

招生计划： 国内计划招生30人。

招生对象： 应届和往届高中、中专、职高毕业生及同等以上学历者。动漫、影视、游戏爱好者。

报名时间： 即日起至2012年9月31日。

到校报名： 报名时提交毕业证书复印件、身份证复印件、1寸蓝底4张个人免冠照片。

学生作品展示





汇众教育
北京朝阳（动漫）校区

学院地址： 北京市朝阳区北三环安贞桥西安华里二区（北京市教育考试指导中心）十三号院汇众教育楼

咨询QQ： 760410928(张老师) 100176942（王老师）2698813046（吕老师）

学院官方网址： http://cbda.gamfe.com/

汇众教育
本期推荐校区
济南（动漫游戏）校区

90后女孩 工作因游戏而精彩

"长大了我要做游戏开发！"——小时候我们曾无数次这样说过。然而当我们长大后，这个梦想却受到现实的阻碍，而汇众教育的出现则帮助很多人实现了自己的梦想。

优秀学员案例

姓名：金欠

年龄：21岁

学历：高中

主攻专业：美术专业

从小亲朋好友都夸我漂亮，美也是我喜欢的，高中就选了美术专业，很遗憾没考上理想的大学。即使只有高中学历，我也找到了一份在装修公司干效果图的工作，月薪800元，同事基本都是大学生。也正是这份工作，让我看到了自己并不比所谓的大学生差。也许是因为学历上的差距，让我与之相比更有进取心与坚持不懈的拼搏精神。工作到第二个年头，这种免费做图，拿点工程料提成的工作，一度让我很苦恼。

都说，每个女孩心中都有一个当白领的梦想，可是文员、前台接待永远是年轻漂亮的女生，感觉没有出路的那段时间是很难过的。某一天，家里说亲戚的邻居的孩子，在济南一个学校学的啥技术，现在上海上班，一个月一万多。我动心了，然后就请假考察，反复考察，找那个女孩咨询，还好她介绍的学校正好也是我们相中的学校——济南汇众教育。

因为工作过，知道挣钱不容易，加上学费不便宜，我学习起来格外起劲儿。不能说是才女，但作品还算可以的。找工作直接就选了上海豪宇，做的是虚拟中的美女，呵呵3D角色。没来游戏公司之前听了很多游戏公司的传说，有凶悍版的、有恐怖版的、有低幼版的……可当我应聘游戏公司，身处其境后才知道，这里和传说中的完全不一样，一个以创意为核心的工作，又都是年轻人聚集的公司，能是什么样的呢？现在我每天都盼望着上班，当然也盼望着发工资发奖金！但每每看到自己画出来的作品被领导肯定，同事们喜欢，我就感到十分高兴。当然，这也离不开我在学校时，老师们的悉心教导与耐心培养。虽然我身边有很多朋友都说女孩子更应该去个稳定的单位或者去考公务员什么的，但是我觉得那样的生活过于平凡，而且从事一份自己喜爱的工作，完成自己的梦想这不才是最快乐的么？

游戏开发紧缺岗位及行业参考薪资（元／月）

岗位	薪资
游戏策划架构师	3000~6000
游戏角色建模师	5000~8000
游戏场景设计师	5000~8000
2D动画设计师	4000~7000
3D动画设计师	6000~10000以上
手游程序开发工程师	5000~7000
2D网游程序开发工程师	5000~8000
3D网游程序开发工程师	8000~12000以上
次世代游戏美术设计师	8000~12000以上
创意总监	10000~50000

汇众教育是中国数字娱乐教育领域中，以产学研为一体致力于培养动漫游戏设计与开发人才的专业机构，目前主要开设游戏学院、动漫学院项目。济南（动漫游戏）校区作为其直营校区之一，自2005年创建至今，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为济南市乃至整个山东省数字娱乐职业教育事业提供了专业参考及标准。截至当前，已经成功为国家培养并输送学员多达2000名，任职各大游戏动漫名企，并成为公司的技术骨干。

学生作品展示





巫师之怒 ■制作：AstrumNival,LLC ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封闭测试 ■官方网站：http://ws.ztgame.com/

《巫师之怒》不删档测试在即

■上海 max

喜欢欧美魔幻游戏的玩家对《巫师之怒》一定不会陌生，这款由《英雄无敌Ⅴ》开发团队MAIL.RU（前身为Astrum Nival）开发的MMORPG，给近两年疲乏的中国魔幻网游市场注入了新鲜血液。

游戏内嵌入社交网站

作为一款创意十足的MMORPG，《巫师之怒》率先吃起了螃蟹，试图在游戏虚拟世界中嵌入“真实世界”的社交网站，让玩家在游戏的同时，能直接在社交网络上与好友聊天，分享自己的游戏体验。目前，这一技术在俄服和欧美服中得到实践，游戏成功嵌入FaceBook这类社交网站，为玩家提供前所未有的游戏体验。而在此次国服不删档版本中，笔者惊讶地发现游戏界面出现了连接进“社交网络”的窗口。进入后，窗口将会连接到国内最时新的微博界面。这就意味着在不删档测试中，玩家能在游戏中一边与萨诺特好友组队刷怪，一边刷微博与游戏外的朋友互动。但最终会选择哪一家交互应用暂时还未有定夺。负责人表示，不排除将腾讯、新浪、人人网等多家交互网站嵌入游戏的可能。

国服配音曝光角色、NPC发声

在不删档测试中，玩家们将不再寂寞，萨诺特大陆上有望首次响起各族角色的声音。在不久前官方专门设立的配音专题中可以发现，游戏中六大种族以及部分重要的NPC都有对应配音。换言之，《巫师之怒》国服配音将涉及30多个角色，两千多句台词。而这些性格各异的角色台词均由国内最顶级的配音团队录制完成，其中不乏在《魔兽世界》《暗黑破坏神》《英雄联盟》等众多国内外知名游戏中留下经典声音的配音老师。

守护神系统的优化

守护神与符文是《巫师之怒》中一大重要系统。新玩家在进入游戏后会随机分到一名守护神，获得其庇佑。点燃熏香后，玩家除了能在短时间内恢复战斗值之外，还会获得守护神所赐予的特殊技能。镶嵌与守护神相对应的符文，不仅能提高攻击力，加强治愈能力，还能减少敌人对你的伤害。正因为守护神系统对玩家而言如此意义重大，所在新版本中，守护神的“地位”也将进一步凸显。整个系统全面优化升级，尤其是在汉化方面，通俗易懂的文字和更形象化的描述将帮助玩家更好理解守护神的作用并获取其能量。

引导系统更加完善

在星战封测中，为了让初次登陆萨诺特的玩家尽快熟悉游戏，游戏整个任务系统进行了全面调整。不仅对任务种类重新进行分类，任务分布及衔接方面也做了相应调整。除此之外，还专门追加了全新任务引导系统——忒修斯系统，帮助玩家顺利完成任务。在最新的国服版本中，忒修斯系统得到进一步完善。相比起2测中需要点选相应任务后才能进行忒修斯的操作选择，在这一次游戏版本中，任务快捷栏上就有熟悉的“毛线球”图标可以直接右键单击。其次，忒修斯系统还增加了新的功能。比如在星战封测中，有坐骑的玩家在使用这一系统时，需要先乘上坐骑再使用忒修斯，不然自动寻路动作则会被打断。而在此次版本中，忒修斯系统会自动完成切换坐骑的动作。

职业技能更加平衡

虽然在新版本中玩家热议的“诗人”职业暂未曝光，但小编发现，六大种族的其他八大职业都有不同程度的修改和平衡。除了一些可能会影响到职业平衡的技能进行了重置外，各个技能的特点、乃至汉化文本都重新诠释。除此之外，在2测中不少玩家反馈的“角色职业解释不明”的问题也得到了解决，在创建角色的界面，游戏用更加生动形象的图标画面展现各角色职业的特点。



[illegible]装备



嵌入社交网站窗口



人物[illegible]



星界飞船大战



优化的毛线球

仙侠世界 ■制作：巨人网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：封闭测试 ■官方网站：http://xx.ztgame.com/

小仙女的《仙侠世界》初体验

■上海 莫离

装备养成的目的要非常明确，很多人都会以为装备养成可以省下了制作装备钱，其实不然，认识装备养成的目的，合理选择养成装备的时期，有计划积累后期所需材料，才是正确的选择。

“小仙女，知不知道《仙侠世界》？”

“嗯，知道啊，新游戏，7月7日开测，看画面还可以，介绍也还不错。”

“你要不要试试？”

“好啊，正好无聊呢，码扔来。”

就这样我拿着好朋友呕心沥血抢来的码走进了《仙侠世界》。

角色创建，清晰明了

好朋友没有骗我，在创建角色的时候发现，确实是一个浓郁古典风的游戏。无论是角色创建的界面还是背景音乐，虽没有特别地抢眼，但有似乎有种温馨的感觉落入了心底，另外值得一提的是《仙侠世界》的细节处理的也非常精致，既舒服又不会觉得张扬。

《仙侠世界》的场景画面以蓝绿色为基调，彩虹、七色极光、古木、高山流水都在登陆画面以水墨风格呈现出来。游戏内一共有七个职业，但目前只开放了前五个职业可以选择。职业介绍简单直观，分别是防御型职业、远程物理输出型职业、远程法系输出型职业、治疗型职业。另外值得一提的是《仙侠世界》里职业都有一套自己的专属造型和演示动作，处理得相当细致，展现的效果也尚可。

任务清晰，引导不错

不得不感叹，《仙侠世界》简直是小白玩家的福音，从踏入游戏的那一刻开始，各种操作提示就伴随着我：怎么移动、怎么和NPC对话、怎么接任务，怎么锁定目标，怎么打小怪……虽然我已经“阅游无数”用不上了，但是小白玩家进来的话应该会很开心吧，省心省力，无难度上手。回想当年第一次玩游戏的时候茫然的感觉，都不记得自己是怎么过来的了，百炼成仙大概就是这意思吧。

我从太白金星那儿接了第一个任务，随着自动寻路找到了凌霄殿前殿的金甲神，点点名字就能走到目的地，自动寻路真是休闲玩家在游戏时不可缺少的内容，我也是个比较休闲的玩家，因此与传说中的金甲神提交以及领取任务后，使用鼠标右键点击目标怪物即可开始战斗。真是鼠标在手，天下我有，时间匆匆过了3分钟，而我已经升到了5级，这游戏升级真的很快。

玩法不少，装备只掉落

《仙侠世界》任务系统分为主线任务与支线任务，两大任务线贯穿整个游戏剧情，而且任务附带经验很高，玩家可以通过任务快速升级。前15级内容发生在天宫，大概半小时即可完成。15级后的主线任务会送给玩家一只宠物，而20级主线任务则让我骑上了免费的仙鹿。最主要的是：游戏内所有的装备都是任务奖励或者打怪掉落获得的。等到25级的时候我收到了一个惊喜礼包——《仙侠世界》上线七天乐第一天任务“初入凡尘显锋芒”的奖励，礼包里有一个时装宝盒、快速回城符、大量游戏币的招财符以及给坐骑加速的紫金鞭。除了形形色色的任务外，《仙侠世界》还有很多派送经验和道具的日常活动可以参加，像答题啊什么的简直就是开心辞典啊，内容涵括各个领域，文史地理甚至是恶趣味，不过好在无论输赢都可以获得大量的经验，因此即便个别的题错了也无关紧要了。

明天我还要玩

不知不觉中，我练到了30多级，终于可以组队下副本了。不过因为少了朋友的陪伴，在副本中“九死一生”，惟一生还的那次，还是因为看见Boss时不小心踢到了电脑桌下的电源。于是我还是等其他朋友明天一起玩吧。



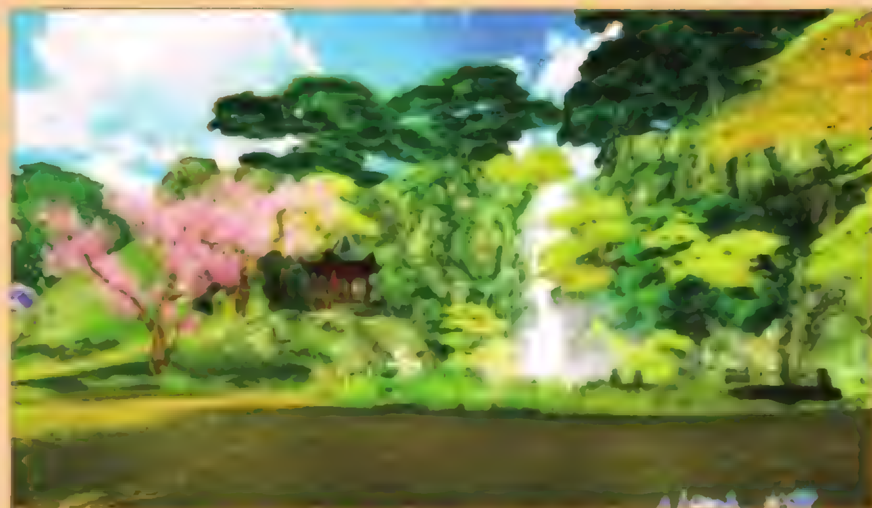
创建人物画面采用了中式水墨风格



第一次完成任务



山不在高，有仙则灵



徜徉在仙侠的世界中，无比快乐



天宫场景一角

龙之谷 ■制作：Eyedentity Games ■运营：盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://adsr.dn.sdo.com/

《龙之谷》卡莉来袭

■山东 野鸭逆袭

3D清新竞技动作网游7月12日开放60级龙之谷萝莉“学者”问世至今，伴随着新等级60级上限的开放，玩家对第六职业“卡莉”的期待也越来越高，卡莉的即将空降，给广大谷迷带来了新一轮的动作快感。

谈起第六大职业卡莉，不由得让我们联想起如今已经成型稳定的5大职业20类分支。攻、防、辅助、状态等等攻击形式已经成熟，可以说如今的20类职业分支，已经完全可以胜任游戏中的任何一场战斗。如此来说，这第六大职业又有什么存在的必要？她的出现将引领着游戏如何发展？本文，将为您解答。

卡莉，名副其实的暗属性召唤

从目前游戏测试中得到的数据来看，卡莉的战斗特点主要有以下几点：第一，卡莉具有大范围辅助功效，可以在团队副本战斗中提供辅助支持；第二，具有一定的控场能力，目测对Boss的战斗效果并非十分明显，但对非Boss怪的战斗影响非常之大；第三，卡莉具备一定的近身以及远程攻击能力，瞬间爆发力强；第四，在PvP战斗中的卡莉，属于在牵制对手状态下完成攻击。如上所说，似乎卡莉的战斗形态异常强悍，但无可争议的是在今后8人副本中，卡莉一定会有固定的位置，这个位置则取决于她辅助与攻击的特性。有坏就一定会有负面，卡莉不可能是一个超完美的职业，那么卡莉的负面在哪里？从测试中发现，卡莉对MP的消耗超高，其消耗程度远超过贤者系两个职业。此外大范围的辅助技能CD时间也较长，也就是说卡莉对全队的强大辅助能力的施展，具有很强的局限性。这与圣徒、圣骑士等辅助职业的状态效果相比较，效果时间上卡莉处于劣势。

下面我们来分析下卡莉在单人、组队这两个不同战斗中的具体表现。在单人模式中，卡莉的战斗形态与萝莉很像，采用远程打击、近战辅助的攻击方法，并且合理安排各项辅助技能的使用。在巢穴战斗中，由于自身不具备良好的抵抗能力，所以采用飞风筝的打法较多。在组队模式下，卡莉则退出DPS行列，以辅助攻击为主要、远程协助攻击为次要。此外卡莉依然维系了《龙之谷》传统的职业划分倾向，也就是说在转职的时候将细分为物理与魔法两大派系。由于目前国内熟知的卡莉信息来自于韩服，所以对这个职业一转、二转之后的信息并非全面与正确，因此在下文中我们将以卡莉的基本技能为主要侧重点，来为大家系统的介绍卡莉最为基本的攻击信息与攻击姿态。

卡莉基础攻击技能详解

基础攻击技能往往被大家所忽略，特别是基础技能作为一转、二转技能的前置，往往让很多玩家只考虑后续技能的存在。接下来笔者就为您详细讲解卡莉基础技能的特点，从中您将会发现这第六大职业体系，是多么的威武霸道。

灵魂之风：瞬发技能，快速向前发射两个魔法，攻击距离为7M，7M的攻击距离属于中等，攻击力适中。此技能作为最基础的魔法类攻击技能，可作为卡莉在所有战斗中的起手技能，并且该技能为二段攻击，可衔接一转、二转技能。

针刺之风：该技能效果为正面冲刺3M，并对目标打飞。其实这个技能有两个用处，一则用于快速攻击目标，并取得先手的优势；二则可用于快速闪避，来躲避即将到来的攻击。在实战中，用于躲避的效果要强于攻击效果。

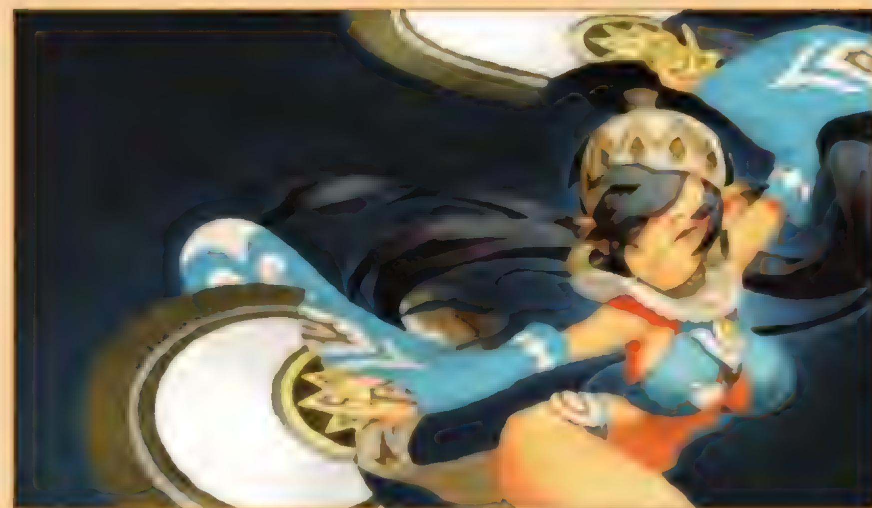
灵魂之吻：对倒地目标实施高伤害，并吸收对方灵气。该技能在PvE战斗中使用频率不高，但是在PvP战斗时却是神技。它可以对目标产生二次攻击效果，并且在该技能释放后，有可继续衔接下一阶段攻击技能，PvP实战性非常强。

微旋：对目标造成正面伤害附带霸体技能，也可成为近身攻击的起手式。

绝望针：小范围内的持续群攻技能，与祭祀系职业的电棍颇具类似，并且其攻击效果也与电棍较为相同。但效果时间仅有5秒。



百变卡莉受到玩家喜爱



卡莉的扇子让无数人又爱又恨



60级也改变了PVP的战术安排



好评如潮的博士巢穴在此次开放



卡莉的暗属性攻击改变竞技场格局

完美旋转：近战攻击技能，释放后连带产生群攻效果，该技能不具备明显特点，所以也仅仅是后续技能的前置。

回旋脚步：该技能与魔导瞬移同出一辙，操作方法也完全相同。该技能是卡莉的躲避神技，可在技能触发的瞬间躲避所有攻击。由此而言，无论是PvE还是PvP战斗，回旋脚步必然是满级技能。

回旋转：对眩晕状态下的目标实施特殊键攻击，可将目标踢飞到空中。在PvE战斗中，该技能不具备使用条件，但是在PvP战斗中，该技能将成为卡莉十分出众的起手攻击技能。

阴暗之魂：对前方队标实施魔法攻击，并让目标连带产生失去意志3秒钟。如此来说该技能在副本战斗内的效果不大，毕竟职业技能产生的Debuff对BOSS类怪物作用太低。而在PvP战斗时，该技能将发挥出强大的功效，一旦施展成功即可为卡莉赢得3秒钟的宝贵攻击时间。喜欢PK的玩家可将该技能点满，而钟情于PvE的玩家，则该技能仅为前置。

精神打击：召唤出强大的精灵，对前方目标实施巨大破坏了。这个技能的强悍所在，就是其具备破坏超级盔甲的能力。也就是无视对方防御！例如牧师系的盾挡。该技能除了在PvP有较强攻击效果外，PvE战斗时的作用较为一般。

傀儡之魂：该技能可以成为回旋脚步的连带技能。当受到攻击的时候使用回旋脚步，即可触发傀儡之魂。效果就是在瞬间回避的同时，在原位置产生一次爆炸，而爆炸的效果具有嘲讽的功效。所以说这个技能非常适合刷小怪时使用。

鬼魂踢：在空中按下特殊攻击键，即可在落地的时候产生一个爆炸效果，并且卡莉随之后退。该技能也是一个PvP技能，在PvE战斗阶段并无太大用处。

奴隶之手：到底起身技能，并连带一定的攻击效果。该技能可学一级，用于倒地后快速撤离使用。

幽灵守卫：该技能是团队技能中的神技！召唤小幽灵为队友提供保护。当受到攻击时将不消耗HP，而是以消耗MP的形式来转移HP的消耗。如此来说该技能的效果十分强大，特别是用于8人副本时，将成为全队最有力的安全保障技能之一。如此来说该技能也将成为卡莉强大辅助作用中的招牌技能。

幽灵之魂：召唤精灵为自身周围队友提供强大的属性提升。包括力量、敏捷、智力、体质在15秒内全部提升100%。如此属性的提升与贤者系的禽兽化身颇为类似，在这15秒内，所有属性增加100%，那么将产生一个什么样的团队效果？而且该技能还是卡莉固有的强化技能，CD时间仅为60秒。如果再配合魔导的加速，该技能对团队战斗的实战效果，非同一般。从上述技能中不难发现，卡莉的基础技能对PvE与PvP有着很明显的划分。为此也不难看出，卡莉将是一个要么突出团队辅助作用，要么体现个人PvP价值的职业。而针对卡莉今后的转职来看，基础技能的选择将最终决定4类分支的走向。

卡莉暗属性攻击带来的变化

从卡莉的基础技能中，我们就能看出卡莉的技能攻击包含特殊属性“暗属性”。暗属性早在T2时代，就已经被大众所重点关注。其中尤其以当时“狮子套”最为火热。在T2时代中，狮子套装备+狮子首饰，成为很多职业堆暗属性攻击的首选。早前唯一明确标注具备暗属性攻击的职业为魔导，此外箭神也被大众隐性猜测具备暗属性攻击加成。如今又一个确定的暗属性攻击角色卡莉出现，这是否意味着《龙之谷》全面进入属性攻击时代呢？法师派系具有冰、火、暗属性，牧师派系是光属性，而战士、弓箭手、学者这三大职业派系，又将如何面对即将到来的属性攻击大战？这点，尤为值得令人思考。如果说所有属性都具备攻击加成效果，那么当自身技能与装备附加的属性攻击相互重叠时，具备属性攻击的职业，是否过于强大了呢？职业平衡，又将如何体现？这也难怪在卡莉出现时，T4技能体系出现重大调整。此为后续内容，本文就不再作以点评。

结语

无论怎么去看待属性攻击的存在，至少卡莉这个暗属性召唤系列职业所表现出强大态势，足以令我们抓狂。静静等待，等待卡莉的来临，惊喜必然不断。



卡莉的到来重新引起玩家的激情


全新版本开放全新职业


每个副本都有相应的战术



新的副本汇给玩家更多有意思的战斗


历经数个版本，《龙之谷》化茧成蝶

中国游戏产业实力象征 ChinaJoy十年成就

以“名符其十、感恩十年，十进位、新纪元”为主题亚洲最大的数码互动娱乐领域综合大展ChinaJoy，于2012年7月26日至7月29日在上海浦东新国际博览中心盛装开幕。

十年来，ChinaJoy始终秉承“扶持民族游戏产业、促进国际交流合作、加强知识产权保护、引导健康消费观念”的举办宗旨，以积极务实服务产业、与时俱进寻求发展为心态，不仅开创了我国数码互动娱乐类展会的先河，更将来自全球游戏产业、创意产业、动漫领域和游戏爱好者的目光聚焦到中国。使我国成为了继美国、日本、德国等发达国家之后，拥有国际性、专业性自主品牌的数码互动娱乐大展的国家之一。

在ChinaJoy伴随中国游戏产业发展的十年间，不仅见证了中国游戏产业从无到有、从小到大的艰辛创业历程，ChinaJoy自身的规模与影响力也与日具增，十年时间便跻身世界顶级展会行列。与首届ChinaJoy规模相比，经过十年发展的ChinaJoy在展览面积上扩大近五倍、展商数量扩大近三倍、参展游戏展品数量增长近七倍，直接参观人数增长2.5倍。除了简单直观的数字之外，随着ChinaJoy的国际影响和地位的不断提升，全球游戏企业更愿意拿出最新、最高水平的概念产品、硬件设备和顶尖技术在ChinaJoy的平台上展示和与全球产业界共同分享。同时，通过ChinaJoy所提供的展示和交流平台，大批国际上高水平的、有代表性的、优秀的游戏产品开始通过与中国游戏运营企业的合作进入国内，不仅使我国游戏市场和人民群众的文化生活极大丰富，更促进了我国游戏市场和企业与国际的接轨。为中国游戏产业技术水平、运营素质、市场规模的提升，奠定了良好的基础，为中国游戏市场每年两位数的增长保驾护航。

ChinaJoy的举办，还为我国的民族游戏产业，提供了一个高规格、高水平、高效率的展示平台。通过创造与全球最新、最优秀的游戏产品同台展示、交流和学习的机会，使我国游戏研发技术水平和产品品质不断提升，逐步接近国际先进水平。更使我国游戏运营企业在高度市场化的规则下摸索出一条独特的发展道路，在国际上形成了极具代表性的市场运营模式，使中国网络游戏市场规模自2009年起，跃升至全球第一。

中国游戏产业在有ChinaJoy伴随的十年时间里，已经从依靠产品引进、技术引进，逐渐演变成为以自主研发、自主创新为主要模式的新兴产业代表。我国民族游戏企业通过自身发展和市场化运作，不仅满足了国内游戏消费者的休闲需求，更开始通过版权交易、产品输出、专项投资等方式走出国门，成为全球游戏市场的代表力量。

在我国游戏产业开始融入全球的大背景下，ChinaJoy平台通过调整定位、发挥自身优势和积极努力，吸引了大量来自全球各个国家和地区的游戏企业、协会组织、行业专家、技术精英来华参展、参观。通过国际化的平台为我国的游戏企业在家门口带来最全面的国际交流、版权贸易、产品出口合作的机会，从根本上为我国游戏企业的国际开拓提供了支持和服务，获得了国内外游戏企业、专家、从业人士的一致赞誉，也使ChinaJoy不仅从展览规模等硬实力上达到国际顶尖水平，更从ChinaJoy的全球影响、内容质量、产业口碑等软实力方面，名符其实地成为了亚洲首屈一指、世界顶尖的游戏综合大展。

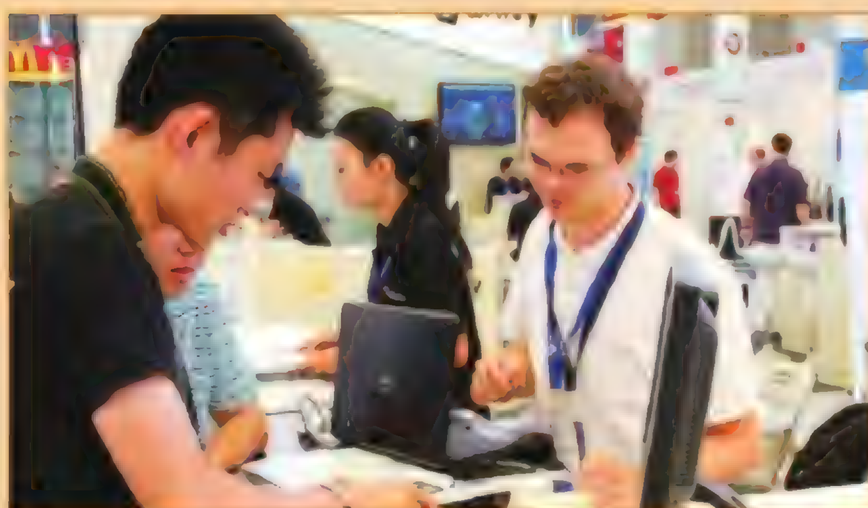
ChinaJoy的举办，不仅极大程度上提升了我国游戏产业的发展水平和国际声誉，也成为了全球玩家、尤其是国内游戏爱好者与消费者群体的风向标和文化品牌。ChinaJoy不仅通过市场化、积极健康的展示和运作方式，向全球玩家群体展示和传达了一个中国价值观的游戏理念，并通过配套会议、大型活动使ChinaJoy品牌满足各个领域受众群体的需求，不断引领着我国玩家群体健康的游戏方向。P


ChinaJoy的商业展区让游戏厂商得到更好的发展前景


UNITY引擎也登陆ChinaJoy现场


每年的电子竞技展台都人满为患


人山人海的展会现场


硬件及游戏周边产品备受玩家的青睐

马克斯·佩恩3Max Payne 3类型射击制作Rockstar Games发行Rockstar Games发售日2012.6.1

重装归来

文艺依旧

当年“小马哥”搂着奄奄一息的Mona的时候，有多少人曾为他悲惨的人生深深地惋惜。一转眼9年过去，那个曾经的“小马哥”已经变成了“小马叔”。

■山东 科曼奇复兴计划



离开了警队的马叔终日酗酒嗑药，生活一团乱麻。直到有一天，一个操着南美口音的好基友出现在他面前说：“嗨，哥们，我有份工作介绍给你。”情绪低落的马叔原本想要拒绝，可惜他不小心杀了当地黑社会老大的儿子，所以看来他的确需要离开纽约这个倒霉的地方。而事实证明他的运气并没有好到哪里去……

剧透到此为止，《马克斯·佩恩3》（以下简称MP3）在各大媒体上获得了极高的评价，在我看来，这也是近两年来PC平台上最好的第三人称射击游戏。

传统与创新的完美结合

“马克斯·佩恩”系列最出名的是什么？“子弹时间”，这个毋庸置疑。而本作将“子弹时间”的设定进一步进行了优化。除了原作的手动触发方式和“鱼跃”触发方式之外，本作大量的将子弹时间QTE化。例如在酒店关卡，为了解救被绑架的雇主，一段CG过后，小马哥会突然从酒店大厅的二层跳下，此时游戏自动进入“子弹时间”，玩家需要在落地之前利用“子弹时间”精准地解决掉楼下的敌人。这种设定虽然在前作以及类似游戏中出现过，但是从来没有达到本作如此高的密度。这种设计最大的好处是消除了玩家的“疲劳感”。当你对重复的“跑动——射击——跑动”开始感到厌烦的时候，突然插入这样类似QTE效果的“子弹时间”，能有效地缓解玩家的疲劳情绪，还使“吴宇森风格”更加强烈。当玩家HP见底自动触发“子弹时间”时，只要玩家此时击毙至少一名敌人，就可以自动服用止疼剂补充HP，既满足了视觉效果，又合理地平衡了难度与挑战部分。

在原作的基础上，本作还创新性地加入了掩体射击，这使得游戏摆脱了前作单纯的“子弹时间+突突”的游戏模式。玩家可以在掩体后击毙远处的敌人之后再一个鱼跃触发“子弹时间”击毙近身的敌人。在一些桥段中R星也特意安排了类似GTA系列的收集元素。玩家可以在战斗间隙收集“证据”和“黄金武器插件”。前者帮助玩家更好地了解剧情，后者则能够让你获得闪闪发光的“黄金武器”，这无疑都增加了游戏二周目吸引力。

合理的互动性安排

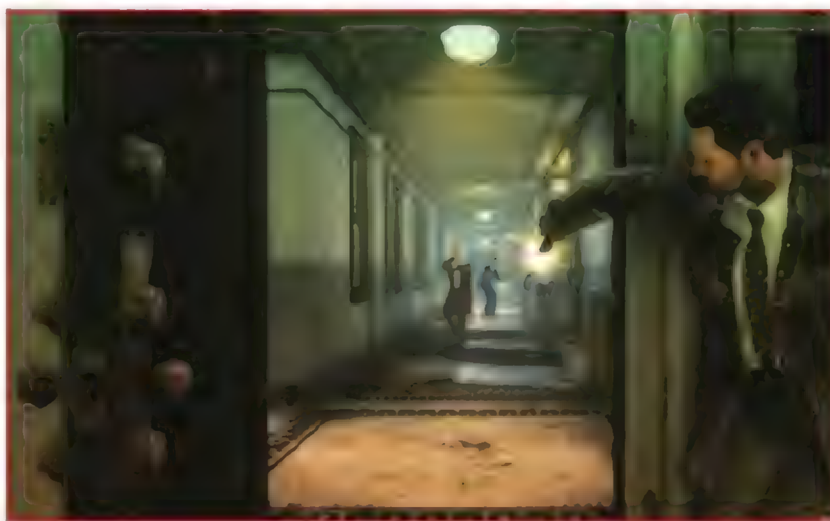
除了保留了标志性的“子弹时间”，此次MP3最大的



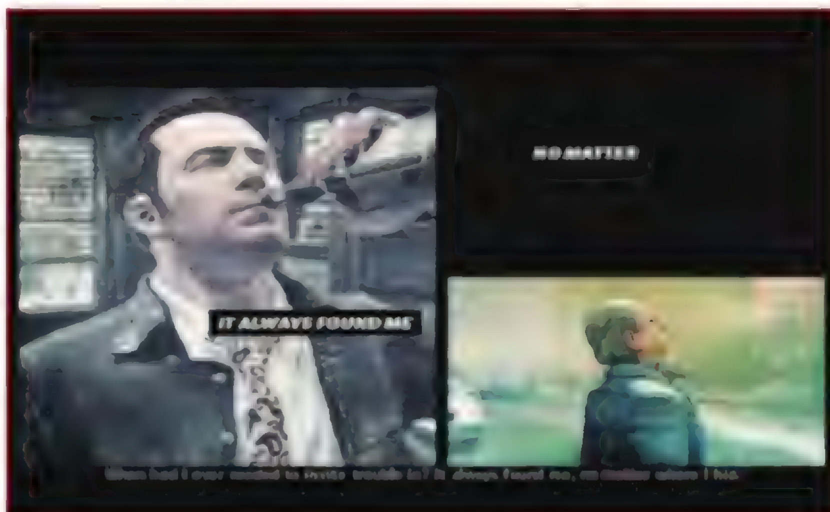
（上图）本片的动作CG很“好莱坞”，很酷
（左上图）不知是不是前面玩家喷得太狠，纽约桥段中好像让人感觉又回到了前作，不过“掩体控”的加入的确提升了游戏体验
（左中图）纽约桥段中邻居家的这台电视机内的动画片通过“棒球小子英雄变老”暗示了本作英雄迟暮的主题，R星还是没忘了自己黑色幽默的传统
（左下图）全新的动态漫画系统，上一幕过场CG结束后会自动定格移动到一边，另一边播放新的CG，整体效果就像漫画突然“活”了一样



（右上图）双枪射击一直是MP的特色之一，本作也不例外
（右下图）虽然老了不少，可是马叔依然身手不凡……









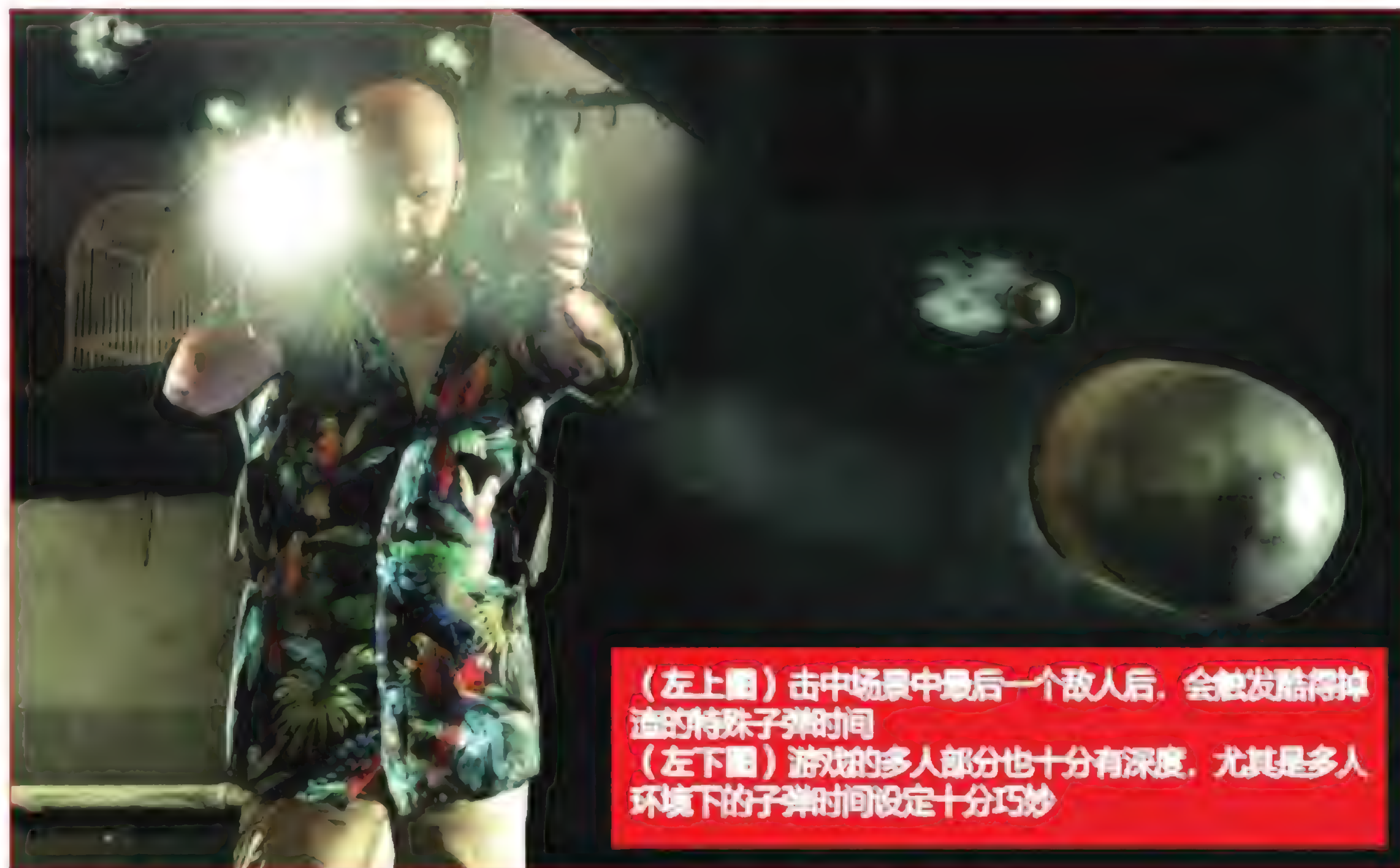
亮点就是完美地重现了2000～2005年间射击游戏的游戏节奏与互动方式。自从“使命召唤”系列大红大紫之后，射击游戏领域开始大量地使用脚本化设定。永远都会有队友告诉你往哪走，永远都会有提示告诉你该怎么做，永远都会用QTE推倒最终Boss。这样的结果就是玩家变得越来越懒，大家早已经忘了适当的解谜以及依靠技巧“推倒”敌人也是此类游戏的魅力所在。此次MP3很好地保留了前作的这一特点。很多场景中的互动都没有明确的提示，这需要玩家自己寻找。制作组也在很多开放场景中故意“藏”了一些止疼剂、武器及收集元素等待玩家发掘。这使得玩家并不是像“使命召唤”类游戏一样单纯地跟着“基友”从头“突突”到尾。MP3中也几乎没有“无限刷敌人”的场景。每个场景只刷出一定量的敌人，当玩家解决掉之后必须花一定时间去搜集场景中隐藏的物品或者通往下个场景的出口。为了不让玩家觉得无聊，制作组在这个时间段加入了马叔的自述，既让玩家“搜刮”起来不觉得无聊，同时又丰富了游戏的情感，让玩家更加了解小马叔的内心世界。

依旧文艺范的风格与令人欣慰的结局

就在去年MP3公布首批截图的时候，很多忠实Fans曾经怒批该游戏偏离了原作的“文艺”风格。毕竟昏暗的纽约市与绝望的佩恩是这款游戏的最大魅力。看到英俊潇洒、眼神惆怅的“小马哥”瞬间变成光头大叔谁也接受不了。但是从现在游戏的实际效果来看，大家真的误会R星了。游戏依旧“文艺”，只是换了一种风格而已。游戏中遭遇了“中年危机”的“小马叔”原本满怀信心地来到阳光明媚的巴西开始自己的新生活，然而到了才发现这里比纽约好不到哪里去。绝望、痛苦依旧笼罩着这个酗酒成性，嗑药成瘾的人，他的眼中依旧充满了惆怅。游戏从一开始就不遗余力地表现马叔的颓废与绝望。继承传统的倒叙与插叙的叙事方式、穿插于游戏中的大叔自述，、新制作的动态漫画式过场CG，甚至主菜单的动态背景以及退出游戏时的“文艺化”提示都将那个可怜的“小马叔”呈现在我们面前，从游戏一开始小马叔拿着自己的妻女照片痛哭开始，我们就知道，这还是我们的Max Payne，那个为悲惨命运而战的勇士。

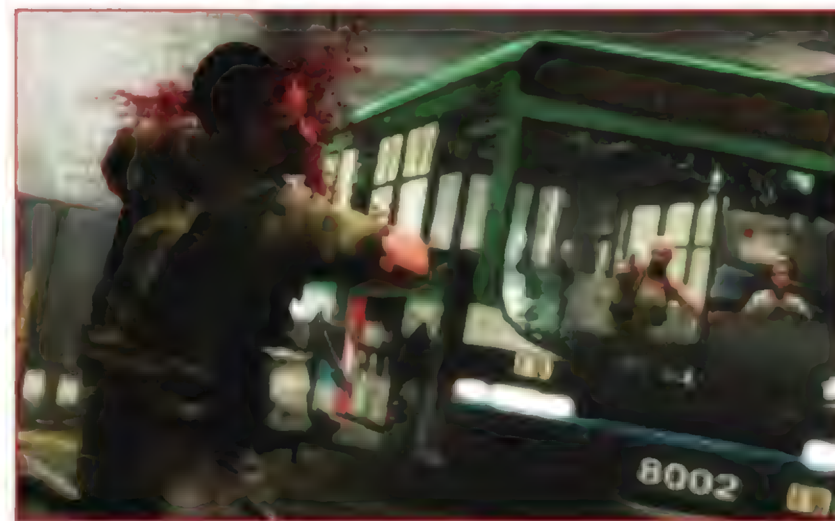
值得欣慰的是，R星众人为马叔安排了一个不错的结局，最终马叔远走他乡，过上了安稳的日子。当玩家一周目通关后，主菜单的动态背景里，小马叔坐在海边的小酒吧里，静静地喝着威士忌的背影让人不禁感叹英雄迟暮。在经历了那么多事情之后，一切终于都结束了。那么从这个结局看，未来一段时间我们是否见不到“马克斯·佩恩4”了？

Max Payne穿越黑暗的旅行还将继续！



（左上图）击中场景中最后一个敌人后，会触发酷得掉渣的特殊子弹时间
（左下图）游戏的多人部分也十分有深度，尤其是多人环境下的子弹时间设定十分巧妙

（右上图）相比与前作，本作的镜头感更加出色，丰富的场景和多角度的镜头变化十分出彩
（右中图）同这张宣传图一样，本作中大量运用了动态模糊，一方面是为了表示这是大叔酗酒之后的回忆，也暗示了长期酗酒与嗑药对大叔的影响
（右下图）游戏中脚本化的子弹时间有效地调剂了游戏气氛，同时增强了游戏的“吴宇森风格”









马克斯·佩恩3 Max Payne 3**类型**射击**制作**Rockstar Games**发行**Rockstar Games**发售日**2012.6.1

一个老酒鬼的自我救赎

Max Payne，一个命犯天煞孤星，深陷“越复仇越仇”泥潭的孤胆男人，理所当然成为了集古今往来所有黑色电影硬汉形象为一身的典范。风衣双枪的他，内心藏着难以言表的伤痛，只能靠自己的双手在黑暗都市里为自己杀出一条血路。



老马一度认定是酒精导致了自己的堕落和颓废，殊不知真正的原因在于他内心的暴戾之气

■江苏 防弹手柄

为什么英雄总要与悲情相伴？带着这个疑问，以及对Max Payne命运的关注，玩家们满怀着期待进入圣保罗，然后很快就被一个完全不认识的家伙给雷翻在地：嚣张、偏执、纠结、颓废的美版小马哥，变成了一个对老板忠肝义胆、为朋友两肋插刀、对女性关爱有加、除了经常喝得醉醺醺以外几乎找不到一点黑色成分的老好人！更让人无法理解的是，以往干一行坏一行，在职业生涯给部门惹上无数麻烦，让同事各种惨死、上司各种跳楼的老马，现在居然在异国他乡为Branco家族当保镖的过程中，激发了爱岗敬业的情操。纵然对老板的信任感激有加，在共事过程中同Passos惺惺相惜，“人妻被害”的问题引发了自己不愉快的回忆，可经历过无数血雨腥风，本应看淡一切的老马，却在跟自己无关的悲剧在眼前上演的时候，再度操起双枪，与和自己利益没有冲突的巴西匪帮、准军事部队战了个痛快，并且还用子弹同巴西的警察同行们展开了“对口友好交流”。如此拼命地投入到了为维护巴西底层社会的和谐与安宁这样的伟大事业中去，这究竟是一种什么精神……病？

是狗尾续貂也得续

是的，对于从纽约黑夜的漫天大雪和黑色氛围下一路走来的玩家来说，MP3中主角性格上的“突变”以及剧情的无厘头必然无法接受。关于Max Payne的故事在2代就已经结束，怀抱着Mona血肉模糊的尸体的Max的背影，是这出互动黑色话剧的最佳结尾。这就意味着任何的“再续前缘”，都难逃“狗尾续貂”的指责。

因此，MP3的编剧面临着这样的挑战：在故事本身并不出彩（甚至说有可能遭致玩家反感）的情况下，如何能够让剧本焕发强大的感染力？初代妻女被虐杀在自宅的卧室中，卧底搭档被害身亡让自己背负了谋杀罪名，Max对涉及Valkyr毒品生产和交易的黑恶势力展开绝地大反击……这种“家破人亡、亡命天涯”模式的故事，在二三流的动作片中早已经是烂大街的存在。而Sam Lake恰恰创造性地依靠剧情中的闪点和断点，结合让玩家深入体会主角极端痛苦和扭曲的内心世界的“噩梦关”，使我们彻底融入了小马哥在更

血腥的复仇、更偏执的疯狂后收获的更为剧烈的痛苦。就像初代包装盒上的文案——A man with nothing to lose，一个没有任何可以失去的人，得到的是死神的眷顾，在万丈怒火下用子弹宣泄自己的仇恨，为恶人播撒死亡的种子。

事实上，在酒精和止疼片驱动下的复仇心，已经让没有任何可以失去的Max再次丢失了自己内在的价值观底线。2代"Fall of Max Payne"紧扣"堕落"这一主题：为了原本是处于自己职业对立面的Mona，身为一个警察的Payne可以与黑帮接触，可以帮助Mona干掉另一个杀手集团，可以滥杀无辜，甚至可以对自己的搭档痛下杀手。他已经彻底违背了自己的人生信条。更具有讽刺意味的是，佩恩深爱着的Mona就是一代中自己妻女命案的参与者之一，而他在了解这一真相后依然痴心不改。在梦境中选择了Mona而不是妻子，可以看出他甘愿为Mona背叛自己的一切。大量使用宗教隐喻的2代，明显是将Max这个角色作为撒旦来处理的——这个体现着悲剧情结的人，身上背负着与之接近的任何人都不得善终的诅咒与宿命。

不一样的救赎之旅

如果说第一部中的Max是在仇恨中疯狂，第二部是在迷失中堕落，那么从Remedy手中接过本作的R星给本作制定的主题则是"在沉沦中顿悟，在顿悟后救赎"。我们通过"削发明志"前后Max的不同心态和行为，看到了更为积极的一面。在最早看到MP3的人设和剧本大纲的时候，我们很容易将本作与电影《怒火救援》（ManonFire）的故事联系到一起——两位主角同样拥有血腥的过去和沉浸在酒精中的挣扎，同样来到南美从事私人保安，同样因为雇主家人被绑架而燃烧起复仇的烈焰。也正因为这个原因，我们习惯性地认为是"白富美"（老板妻子Fabiana）担任起了电影中的"圣母"式角色。"因为你见过天堂的光亮，地狱的黑暗将把你推入更深的深渊"，我们想当然地认为马叔就是在"女神"的感召下再次投入这场复仇的。

事实上，本作对Max每个行为的动机都进行了足够多的铺垫，虽然某些桥段的发展显得唐突，但并没有造成剧情的失控。Max最初与街头帮派Comando Sombra和准军事组织Crach á Preto为敌，仅仅是在履行自己的合约，毕竟自己还在拿着老板Rodrigo发的薪水，如果说Max还在这件事情上投入了一点主观能动性，也是源于老马内心挥之不去的结——不愿意看到女性在身边受到伤害。正是因为这个原因，老马剃掉一头秀发，换上土汗衫儿，单枪匹马杀入卧虎藏龙的贫民窟中。但"英雄救美"到停车场关结束之后就告一段落了。游戏接下来近一半的章节，都是讲述Max对暗



（左上图）巴西小片儿警Silva数次给老马提供武器和情报，虽然目的不纯，可老马也是别无选择

（左下图）打击玻璃窗户对面的敌人，Max会先敲碎玻璃——游戏中无数的细节之一

（右上图）即便在戒酒之后，老马依然时常出现这种眩晕感，在向玩家们做着酒精有害的公益广告

（右中图）主角也是有可能被爆头的，尤其是在最高难度下

（右下图）老马在废弃酒店中拾起了一个酒瓶子……原来是山寨消音器









杀Rodrigo的老板胞弟Victor所展开的复仇。

绑的、死的又不是自家人，为何Max如此拼命？两段闪回，为老马接下来的动机做出了完美的诠释。同腐败的警方特勤单位UEF结下梁子，是因为Max需要救出两姐妹唯一幸存下来的Giovanna，她是Passos的爱人，并且还怀上了对方的骨血。新泽西闪回不仅勾起了玩家对初代的回忆，交代了Max选择只身前往南美的原因，而且塑造了一个数次救马叔于危难之中，肯为朋友两肋插刀的好基友Passos，因此马叔的英雄救美除了自己的心结以外，还有还人情的原因在里面。加勒比海油轮闪回，则引出了一个巨大的阴谋——Victor暗地里进行人体器官交易，急于投身政治的这个野心家为了获得足够多的选举和贿赂资金而谋杀了自己的亲哥哥。雇佣Max背后的真实目的，是为了给Branco家族的犯罪活动保驾护航。发觉自己被利用这一真相，并且对一切根源展开复仇，是Max拖着老迈与疲惫的身躯继续收割罪恶生命的原因。

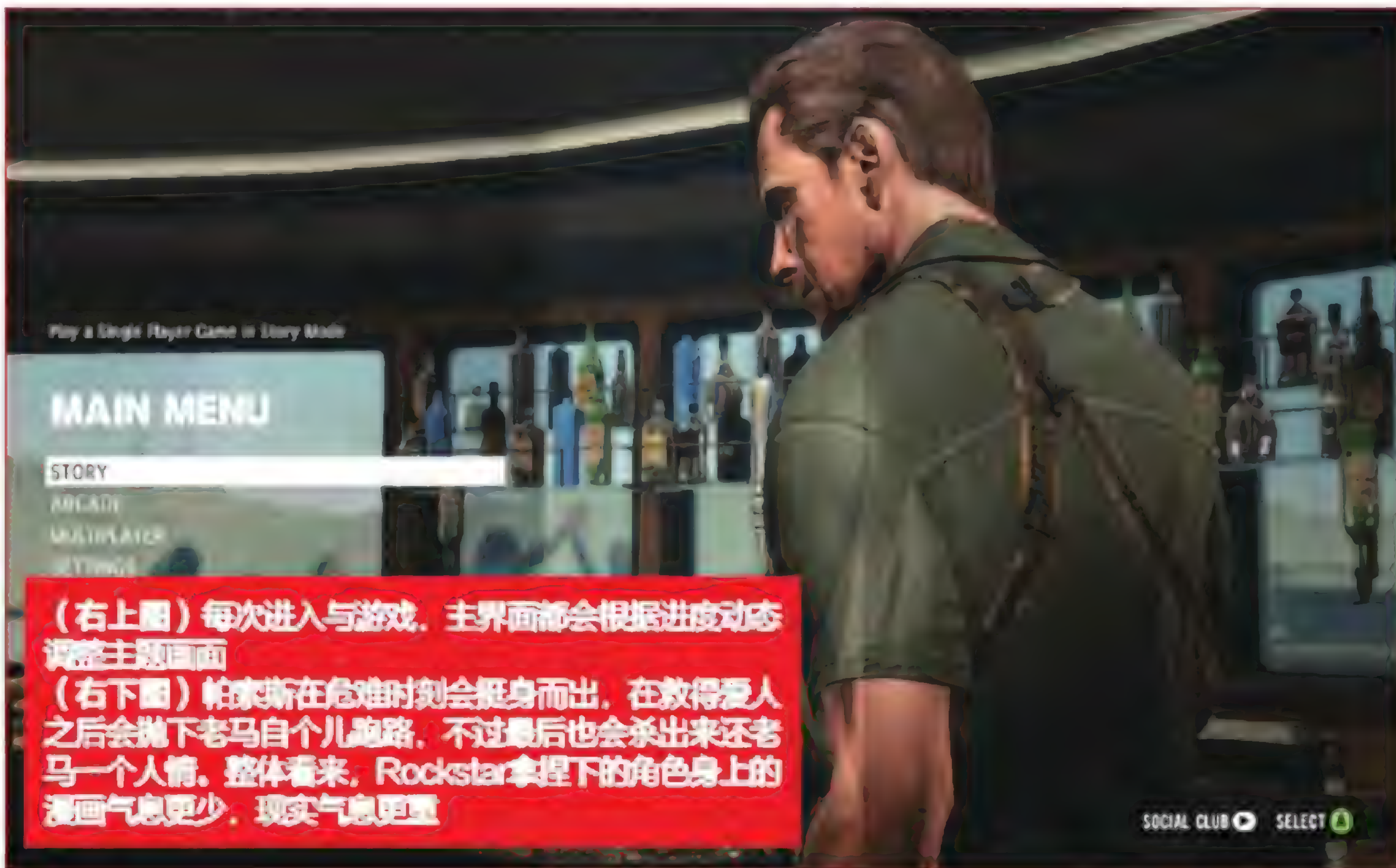
醒后方知恨不迟

MP3剧本最为优秀的地方，在于诠释Max内心转变的暗线。显然继续将Max Payne置于“Max Pain”的死循环之中已经不再有任何意义。在游戏一开头，我们可以听到他的内心独白：“有人努力想让现在过得更好，有人努力做好现在，是为了弥补过去”，这是大叔试图摆脱过去而做出的宣誓，然而他放下行李之后的第一件事，就是拿出酒瓶子和药罐子，躺在沙发上继续麻痹自己。直到经过惨烈的机场大战之后，在血肉横飞的修罗道上，浑身伤痕的Max缓步走来“这就是他们要我变成的样子——一个杀手”，大叔在经历了这么多年的血雨腥风之后，终于在“我是谁？”这个让自己始终无法摆脱过去阴影的问题上实现了悟道。Max全部痛苦的根源，是自身身份认知的错乱。在这个系列中，我们所听到的所有Max的旁白，似乎都像是用自己的悲哀来将一切的暴力行为合理化，并且为之笼罩上正义的光环，而实际上问题的根源，正是缘于自己的不断堕落，酒精和止疼片只是充当了无边痛苦的助燃剂。只有悟出了自己不是什么正义使者，而是一个自个儿折腾，越折腾越苦的人，在大人物们的驱使下宣泄自己的仇恨，再在这个恶性循环中越陷越深……也正是这个原因，当我们在游戏的最后，看到放下一切的Max穿上花衬衫，在度假地的酒吧中点了一杯苏打水，然后安详地看着夕阳美景，我们知道，此时的马叔已经不再纠结于过去，因为他已经摆脱了过去的阴影。

“不可为恶所胜，而要以善胜恶。”

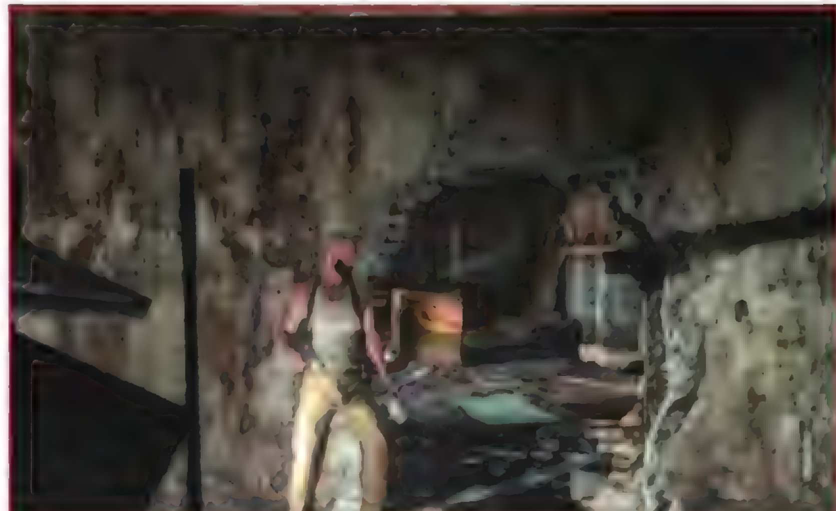
——《罗马书》12章21节

（左上图）游戏的物理性做出了许多很有意思的细节，暴力美学特技表演如果不考虑环境因素，很有可能会演砸，像这样从高台上飞身下去，还会被扣掉部分的HP
（左中图）游戏强调爆头，但大口径的武器并非是废柴，起码它们用来攒肾上腺指数的性能非常高
（左下图）与“大镖客”类似的是，游戏的高潮在剩下的三分之一，也就是从调查废弃酒店开始的



（右上图）每次进入与游戏，主界面都会根据进度动态调整主题画面
（右下图）帕索斯在危难时刻会挺身而出，在救得爱人之后会抛下老马自个儿跑路，不过最后也会杀出来还老马一个人情。整体看来，Rockstar拿捏下的角色身上的漫画气息更少，现实气息更重









心灵杀手——美国噩梦 Alan Wake's American Nightmare**类型**冒险**制作**Remedy Entertainment**发行**Nordic Games**发售日**2012.5.22

最后的噩梦

尽管《心灵杀手》（Alan Wake）的PC版跳票了两年之久，但这个版本还算厚道，好评不断，不仅一经发售就包含了两个DLC，还相对及时地跟进了"第三个DLC"——《美国噩梦》。话说回来，时间都过去了这么久，也该来一款正统续作了吧?

■北京 悲剧刺猬

与原作相比，这款全新的DLC在剧情和游戏方式上都做出了较大的革新和改进，既有惊喜，也有遗憾。众所周知，相比原作那有些纠缠不清的剧情来说，《美国噩梦》的脉络可以说是清晰了很多。大部分剧情都没有跳跃，没有闪回，没有暗喻，没有那些模棱两可故意增加悬念的玩意儿。故事上演的舞台也从幽静神秘的小镇搬到了荒凉沧桑的亚利桑那沙漠，于是游戏的格调也瞬间就从原作带有文艺气息的悬疑片变成了典型美式风格的公路片。

如果说《心灵杀手》原作不过是一个披着射击外衣的解谜游戏的话，那么《美国噩梦》则变成了一个相当典型的射击游戏。游戏中为玩家准备了从冲锋枪、钉枪到战斗霰弹枪的各色典型武器，让玩家在遭遇黑暗力量时的第一反应不再是跑到灯光下而是端起突击步枪将子弹随着光芒倾泻到敌人身上。相比原作中生硬而缺乏乐趣的射击部分，本作的改进还是十分明显的。另一个值得称赞的改进是更为人性化的收集机制。小地图上若隐若现的问号标记可以帮助玩家找到遗漏的原稿。而原稿还能够用于解锁高级武器，这也增加了玩家收集的积极性。至于原作中那些无厘头的保温瓶之类的收集品，我们终于欣慰地看到那些没用的东西没有出现在《美国噩梦》中，不然就真成了收集癖的噩梦了。

然而，游戏方式的诸多改动也暴露出一些不足，与原作中线性的流程和狭小逼仄的游戏空间相比，本作几乎构建了一个半开放式的沙漠世界，玩家可以在一个区域内自由地探索。然而对于这样一款以剧情和气氛为主要卖点的游戏来说，更大的行动自由反而会让玩家无所适从，影响了剧情的表达。而且游戏中只安排了3个区域供玩家探索，玩家要根据剧情的需要在3次时间轮回中反复经历这些区域，游戏体验的重复度有些过高了。尽管原作中先看原稿再经历原稿中剧情的设定已经让玩家熟悉了这种不断被剧透的游戏体验，不过直接将游戏流程重复3次也显得过于夸张。这样的关卡设计从剧情的角度还能"别有深意"，但是从游戏性的角度来看就很有问题了。

总体而言，《美国噩梦》体现出了制作组的诚意和努力，对于《心灵杀手》的爱好者来说也值得体验。但这个DLC也暴露出了《心灵杀手》固有框架的局限，保守或革新都会让游戏陷入两难境地。想让玩家继续探索全新的剧情，感受那种悬疑和惊悚的氛围，恐怕只有正统续作才能办到了。









从标题图片就能够看出《美国噩梦》与原作极大的风格差异



（上左图）收集原稿就可以解锁武器箱中更强力的武器
（上中图）这次的反派和主角长得一模一样，只是更有魅力，更衣冠楚楚，也更喜欢烦人的絮絮叨叨
（上右图）游戏的射击部分有明显改善
（右下图）游戏最后的结局是Happy Ending，还是另一段噩梦的开始?

去月球To the Moon**类型**冒险**制作**Freebird Games**平台**PC**发售日**2011.11.1
旅程Journey**类型**冒险**制作**thatgamecompany**平台**PSN**发售日**2012.3.13

一枝独秀的体验

随着社会的发展，娱乐手段总是随着人们的口味不断变换，能够大浪淘沙剩下来的都只是少数，在游戏里也是一样，商业总是占据着主旋律。不过这不能阻碍艺术家们前仆后继，就譬如这次我要说的两个游戏——《去月球》和《旅程》。

■上海 西塞罗

随着游戏界各种游戏类型互相融合的大趋势，这个问题其说到国产RPG，那么从制作者到绝大部分玩家都一致肯定，最重要的是“剧情”。哪怕一个到处都是短板的游戏，会因为“一枝独秀”的剧情被捧为神作。因为这些玩家要的就是在一场场故事中体验“凄美的爱情故事”。但无论如何，这些游戏的其他方面也相当重要，否则游戏论坛也不会有那么多腥风血雨的口水战。但现在就有这么一股风潮，制作者们说我们要的就是“体验”，一切为了“体验”，把“体验”之外的东西都扔到垃圾堆去。这就是《去月球》和《旅程》。《去月球》这个名字看起来很NASA的游戏实际说的是一个非常小清新的爱情故事，而《旅程》则是一个理想主义者的寓言。

剧情体验的极致

《去月球》的背景有这么一点科幻：在不久的将来，人们可以进入他人的记忆并改造它，因为这项技术风险太大，所以只能用于临终关怀，修改垂死之人的记忆让他毫无遗憾地去世。这回工作人员碰到了一个要求——一位老人去世前的愿望是去月球。奇怪的是他并不是宇航迷，一生中也和宇航毫无瓜葛，这个愿望和他轻微自闭症的妻子密切相关——于是一场探索老人心灵之谜的任务展开了。与一般的征讨大魔王剧情不同，《去月球》的剧情就像是《读者文摘》里的小清新小说，玩家需要不断探索老人的过往记忆。与一般RPG作品相比，《去月球》更像是《赛伯利亚之谜》这样的AVG，但游戏的表现形式完全是过去的点阵式RPG的做法，毕竟它只是一个RPG Maker作品。

作为一个AVG，《去月球》每个章节之间只有象征性的谜题，玩家要做的就是在场景跑来跑去，触发对话和搜索道具，然后进入小游戏环节进入下一章。游戏的成功完全取决于3个法宝——丝丝入扣，抽丝剥茧的节奏和剧情；有限条件下尽善尽美的点阵动画；适时出现的完美音乐——一言以概之，就是一切为了叙事与烘托。游戏采用了倒叙结构，从记忆中一直回溯到老者的童年，玩家和主角一样，从记忆片断推断老者梦想的真正原因。制作者在游戏中设置了不少悬念，在推断的过程中，主角们从确定到疑惑，最后完全否定了自己原先的判断，为老者创造了完全不属于他的记忆——一个没有他妻子回忆的环境。但老者在幻想着成为宇航员时，他的妻子作为同事又出现了，二人同样定情，最后坐上了通向月球的旅程。

在互动方面，《去月球》摒弃了RPG中的战斗部分，只保留了行走和调查。游戏中场景不大。每个场景的流程也很固定——玩家看完剧情后，开始调查道具，并以此为线索找到下一个场景的入口开始进行小游戏。与一般的AVG相反，《去月球》的谜题绝非一群怪叔叔坏笑着要存心难倒你，而是作为故事的一个调剂，一个让游戏节奏不致太过单调的小变奏。游戏的音乐则比较像电影配乐，主要人物和类似场景都有自己的主题配乐，在每个需要音乐的角落都会有适当的旋律缓缓释出，而在需要留白的时刻，音乐也会恰到好处地戛然而止。点阵画面也算是点睛之笔，这款游戏的画面虽然粗糙如90年代的“卡卡布三部曲”，但制作上一丝不苟，动画设计绝不比Falcom这样的老牌厂商逊色。在这样的情况下，点阵小人比起高清CG巨作还拥有自己的优



我在哪？我是谁？前方是怎样的未知，而我又会遇到怎样的同伴？

点——一千个人心中有一千个哈姆雷特，完美的点阵小人通过自己的朦胧形象会在不同的玩家脑中准确地造出最符合他们心中的形象。

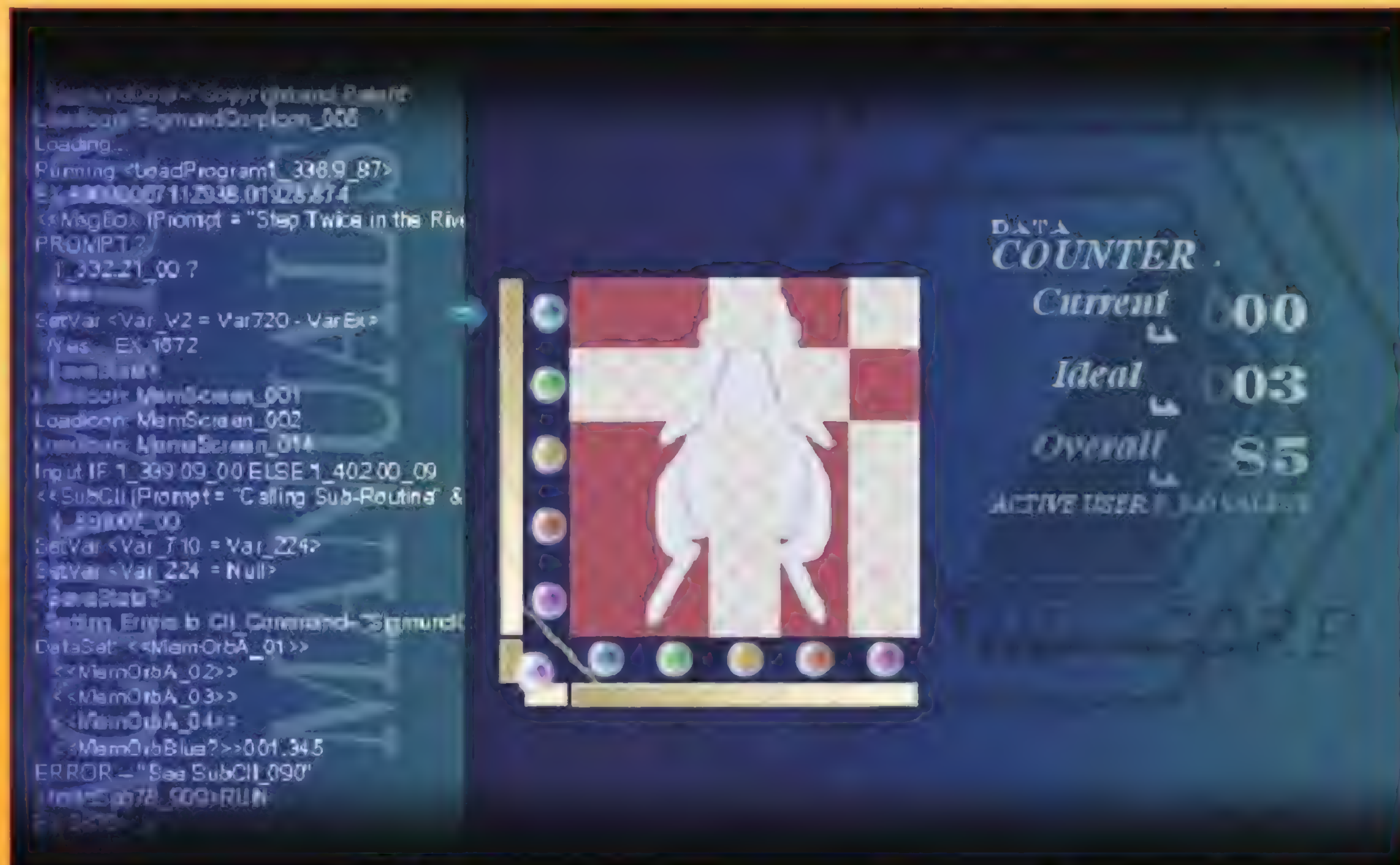
Freebird Games制作这个商业作品的初衷，是因为始创者的儿子患了某种自闭症。游戏商业化得来的很大一部分收入，也将捐给治疗自闭症儿童的基金会。在《去月球》中，老者的妻子就得了这种自闭症——虽然可以正常学习交流，但却有一些强迫倾向。制作者们向我们展现了这些患者——虽然会有一些奇怪的举止，但他们有和普通人一样美好的灵魂，而且像普通人一样，他们需要爱。

气氛体验的极致

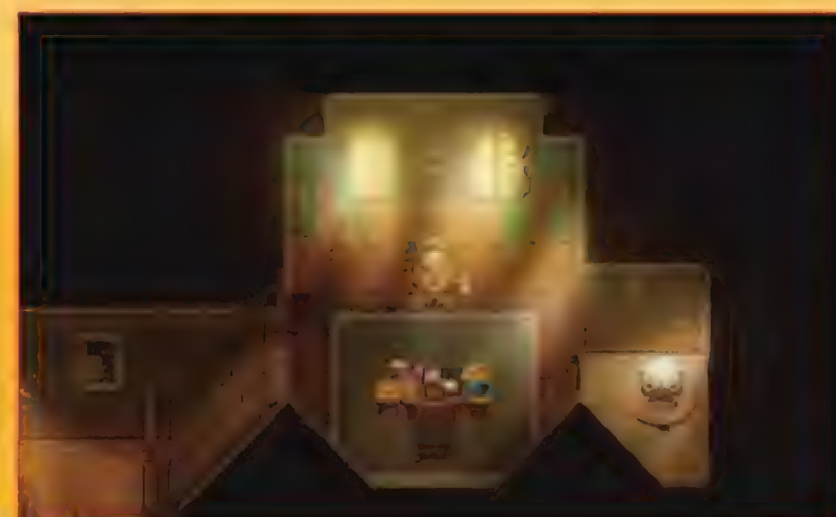
如果说《去月球》是一名父亲用对儿子发自内心的爱弹奏的一曲歌，那么另一部作品却是一部浓缩了业界精英的小个子大作——《旅程》。《旅程》的创意团队来自于著名独立游戏制作人陈星汉所在的thatgamecampany，制作团队则是大名鼎鼎的《战神》组所在的SCE Monica。《旅程》的故事毫不复杂，出生于沙漠的玩家需要向着心目中的雪山圣地出发，在雪山下湮没后重新转生。玩家要历经数个场景，从漫漫沙海，残骸废墟到巨大的地下建筑，游戏的画面极尽壮丽，从斜映着一片金黄残阳的沙海到最后艰难的雪山，在写实和虚幻间不断切换，虽然每章节之间的壁画已经剧透了结局——玩家必然在雪山之前倒下，但主角依然一世一世地追寻自己的理想，诉说着一个理想主义者的心路历程。

陈星汉的游戏一向重体验轻核心元素。一如他赖以成名的《云》《流》《花》三部曲，就游戏核心而言，不过是“带着飞行模拟操作的贪吃蛇”，但轻核心元素绝不是这些游戏的缺点。为了给玩家绝佳的体验感，他必须将核心元素的操作打磨至极致，让玩家像划过琴键一样划过花朵；为了烘托体验，他必须将每个细节做得恰到好处，丝丝入扣。比起《去月球》，《旅程》多了些核心要素，玩家有收集和探索，也需要一个教程关来熟悉操作，有一套简单有效的联机机制，但归根到底，它仍和《去月球》一样——一切为了体验。

游戏的流程不长，只有2个小时，但短流程绝不是制作者偷懒，而是这个游戏的设计目的所致。游戏名为《旅程》，虽然会有艰难险阻，但终究不妨碍你走到终点。最为绝妙的是，如果玩家联网游戏，服务器会自动为玩家匹配一位队友——另一位玩家。《旅程》的联机不能选择队友，不能聊天，只有在游戏结束时才能看到对方的名字，只能靠按键发出的音阶互相呼应。《旅程》的另一特点是玩家均能靠

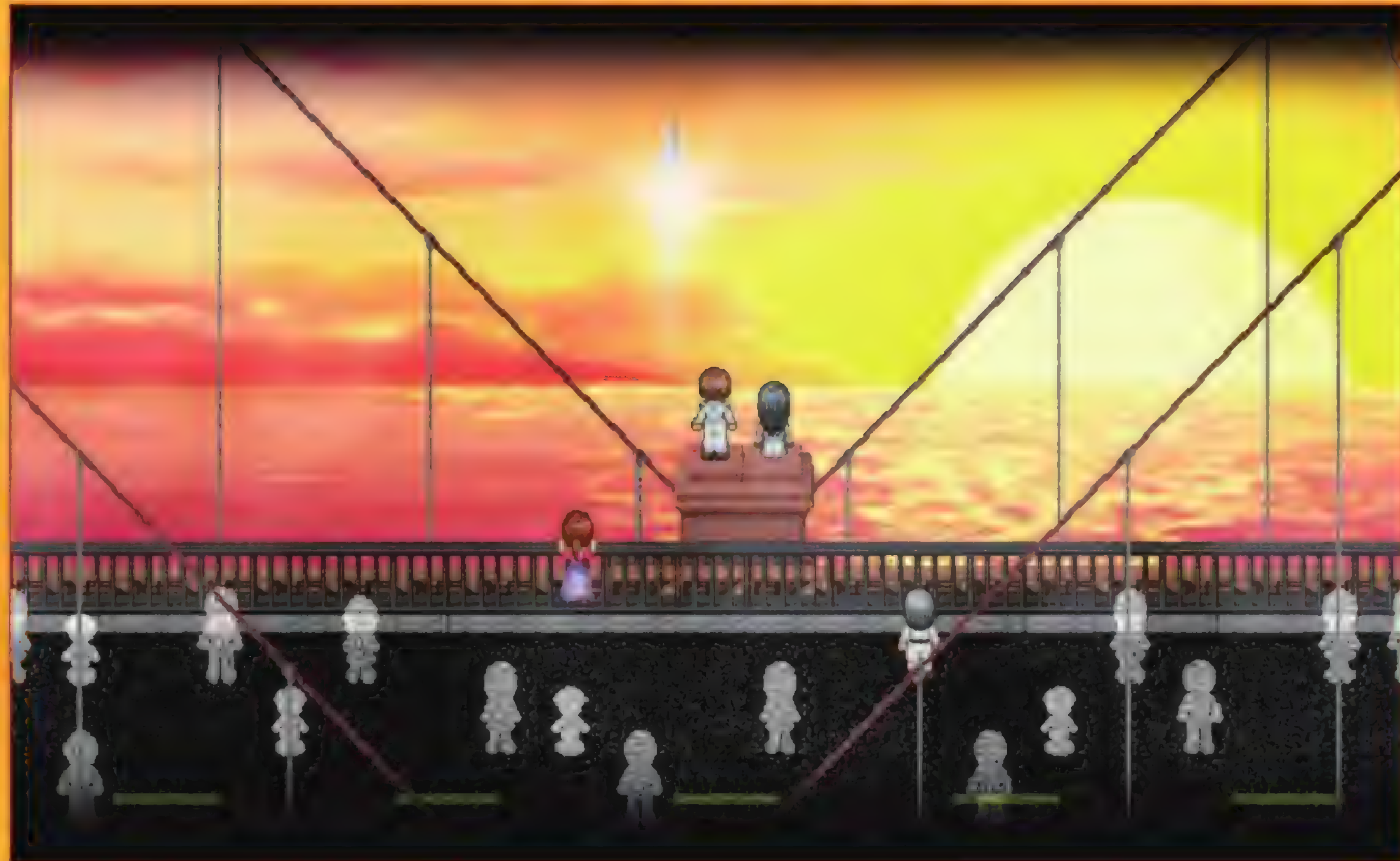


（左上图）解谜小游戏需要玩家操纵纵横方向和对角的线条，来使盖住图案的白色方块全部摊开
（左下图）结局时，调查员在梦境中观看老者通向月球
（右上图）《去月球》让人仿佛回到上世纪90年代
（右中图）“月球之梦”源自童年不经意的聊天
（右下图）玩家需要点击“关键道具”才能进入下一个场景









着自己的披风滑翔，只要玩家们相互接近，披风就能回满能量。“虽然我不知道你是谁，但是我和你一样要互相支持着走向终点。”游戏在关卡节奏上也颇为用心，在最艰难的雪山，玩家们往往都能相互鼓励，互相依靠，但是他们往往却在最后流光溢彩的升华中失散。正因为短，玩家才能一气呵成完成游戏，不会被琐事所打扰；正因为短，才能珍重和一个个伴侣的相逢相别。游戏中有着数不尽的奇光异景，就像进入了一个色彩斑斓的艺术动画。完成《旅程》后，给人的感觉不仅是灵魂的异域之旅，看到最后名单里那些陌生的ID时，更有一种“相逢何必曾相识”“相濡以沫，不如相忘于江湖”的寂寥，甚至会在最后的白光前停止脚步，不愿分别。许多文章在称许游戏是“艺术品”时，往往不忘提一句“叫好不叫座”，但《旅程》却与此相反，它不仅获得了IGN 9.0的高分，还在PSN下载平台上屡创第一。它是第一个获得独立宣传经费的PSN下载游戏，在美日都引起了很大的反响。如果说之前陈星汉制作的《云》《流》《花》都是独具匠心的“小游戏”，那么这款《旅程》足以让他列名一线大设计师之列。

不像“游戏”的游戏

《去月球》和《旅程》与传统游戏的设计思路迥然不同，绝大部分的传统游戏都要求玩家“更高更快更强”，不断通过一个个难关，熟练技术增强能力方能通关。这样的“体验游戏”甚至很难被传统游戏的策划们借鉴。就如同很少有游戏能借鉴《时空环境》那精妙绝伦的时间谜题，因为它们的核心要素都太过朴素，许多元素的特点都只能作为特例而非通例看待，不过这些作品仍然体现了游戏交互的强大魅力。在《去月球》和《旅程》中，作者们的目的一切为了体验，他们也自承这些游戏和传统游戏有着很大区别。那么它们算不算游戏呢？在其他的娱乐手段中，我们有第一人称的小说，我们有IMAX 3D电影，但这些手段终究没有游戏亲自操作而带来的代入感。哪怕是《去月球》这样将互动手段缩减到极致的游戏，也因为需要玩家亲自操作而带来了其他媒体所没有的代入。一旦玩家进入故事，就会有设身处地的感觉。《旅程》则更进一步，借助强大的技术手段，借助双人协作将“体验”推到一个新高峰。也许终有一天，当传统RPG彻底被淘汰的时候，新玩家没法理解《去月球》里点阵小人所传达的信息；《旅程》的画面也终将落后，终有一天它的画面会吓跑一大群人。不过就算这些作品统统埋入故纸堆，独立游戏爱好者借助互动手段的步伐也不会停止，缪斯会继续施以这些作品灵魂，把它们变成一座座小小的神龛，用来连通作者和玩家的那一隅心香。

（左上图）明知是死亡也要通往心中的圣地
（左中图）《旅程》最让人感动的就是两个玩家相濡以沫，并肩前行
（左下图）《旅程》的美总在不经意间震撼你，这是最让人难忘的夕阳沙海
（右上图）玩家从沙漠开始，找寻远方的圣地
（右下图）游戏有着广阔的世界供玩家探索











榨干最后一点代入感

RPG还有提升空间吗？

现代人的生活节奏逐渐加快，传统游戏正面临着越来越快餐化的趋势，更别说还有无数短、平、快的便携游戏在蚕食传统游戏的市场份额。一些曾经广泛流行的游戏类型，也因为耗时漫长而逐渐没落。继策略游戏后，又有人发问，我们为什么玩RPG？



我们玩一款RPG，很多时候不是在扮演自己，而是在扮演特定环境下的特定角色。能否真正投入到游戏世界里，这很大程度上取决于游戏给我们的代入感

■天津 半神巫妖

随着游戏界各种游戏类型互相融合的大趋势，这个问题其实还真不大好回答。曾几何时，不同游戏类型从战斗模式到画面视角，都能找到许多明显的区别。但是硬件技术的突飞猛进和游戏制作理念的革新都让现今的各种类型区别越来越明显了：我们可以从FPS中发现很多RPG才会用的人物塑造方式，可以在RPG中用第一人称射击的方式战斗，可以在足球游戏中发现模拟游戏才有的俱乐部经营，也可以在模拟类游戏中用即时战略的方法打一场仗……

那么既然都融合了，我们又该——或者说——想在RPG中玩到什么呢？塑造故事和NPC已不再是RPG的专利了——“使命召唤”系列的剧情和人物也能让玩家津津乐道；庞大的沙盘世界也不是法宝——《刺客信条》照样拥有高自由度的沙盘模式。那么除了“暗黑”这个几乎从RPG中独立出去的分支依旧有着鲜明的特点外，留给传统RPG的特点已经不多了，似乎只剩下了“扮演一个角色的代入感”这项RPG基本要素。

略显遗憾的是，现今各大RPG制作商，仍旧将自己努力的方向定位在提升画面、提高世界整体塑造、加强战斗体验上。代入感却没有被提升到一个重中之重的地位，这不能不说是一个遗憾，毕竟发挥自身最大的特点和优势才是一个游戏类型生存、进步的根本所在。

浑身解数：曾经的经典如何增强代入感

在上世纪90年代中期到本世纪初，经典的欧美RPG层出不穷，它们目不暇接地为我们演示了什么才是RPG这几个字的核心。当欧美RPG结束了自己的白金时代后，迎来了相对平稳的一段时期，并且开始谋求新的发展方向。期间许多曾经在游戏代入感上做得非常出色的厂商逐渐因为过分追求在其他方面的突破而失去了对代入感的把握能力，而类似Bethesda这样始终坚持一种游戏理念的厂商则始终保持着自己在代入感上的理解和驾驭功力。下面我们来细化一下这几种代入感的处理方式：

黑岛式：细节至上理念

无论是当年的黑岛工作室，还是现在由黑岛“遗老”

们组成的黑曜石，在增强其游戏中的代入感这一方面都堪称大家，其独有的“于细微处见代入感”的手段是RPG史上的教科书。

在这种理念的主导下，他们不厌其烦地在游戏的各个角落里安插那些不时让玩家眼前一亮的细节，这些细节从各个方面对玩家扮演的角色形成一个反馈和描述，让玩家觉得自己的人物因其善恶性格甚至人物属性的不同，都会有不同的细节在等着玩家。

比如“辐射”前两作中，玩家属性点数分配不同会导致NPC不同的反应。如果玩家在《辐射2》中是智力只有1的女性角色，在新里诺与皮西家族保镖就会发生如下“无脑”对话：“你好，俏妞，你要什么？”“我要世界和平！”“天啊，你真是个蠢婊子，在我打烂你的头之前快滚！”“我要世界和平世界和平世界和平……”于是开始进入战斗。这种设定也被黑曜石沿用到了《新维加斯》中，难怪老玩家会对《新维加斯》更加喜爱一些。

其实这种设定从逻辑上看很正常，不同属性就是会带来不同的游戏历程，智商是1的人物不可能和智商20的人物拥有一样的对话树。可惜大部分其他工作室宁可多搞一些漂亮贴图也不愿意在这种细节上“浪费”太多时间。

在黑曜石的《无冬之夜2》中，当玩家完成码头区清理盗贼的任务后，会接到一个装扮军火商的任务。玩家向自己的上司询问自己是否会被前来买卖的盗贼认出来，上司则会根据玩家职业提供不同的回答。要知道“龙与地下城”规则的职业数量是十分惊人的，黑曜石却为了增强代入感而给这短短的一句台词做了分门别类的设定。如果玩家是法师，那么这句台词就是：“他们对你的了解只是魔法的大师，由恐怖的能量构成，我想他们认不出你来。”而如果玩家是牧师、德鲁伊、战士、刺客、盗贼、游侠甚至不同的进阶职业这句台词都会有不同的表述。也许其他游戏厂商会觉得为了一句台词做这么多工作得不偿失，但是当玩家在某一职业上辛辛苦苦升级之后，能听到一句在这个职业上的赞扬的话，确实大大增强了代入感和成就感。

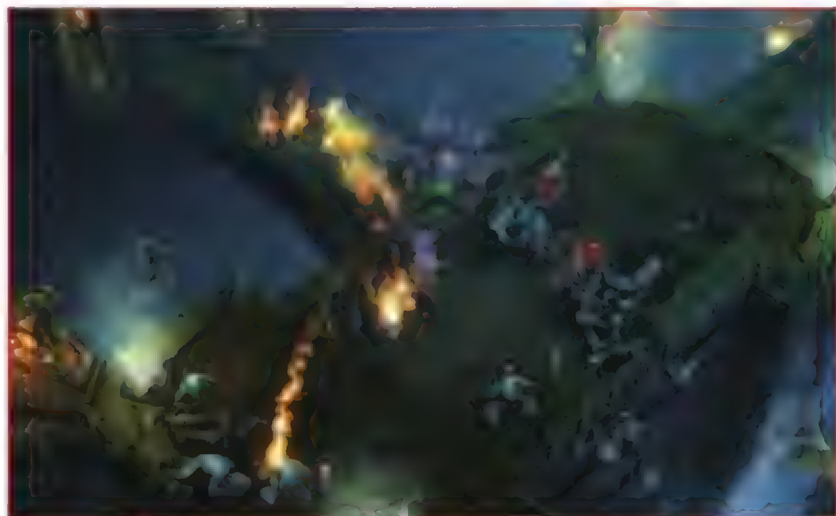
而黑岛那些无法复制的经典，就是由千千万万个这样的细节所构成。它们体现的，是对游戏或者说角色扮演这几个字最大的尊重：既然扮演，那么就让你们体会一下最细致的角色代入感。

BioWare：大方向上的差异性

与黑岛、黑曜石不厌其烦地在游戏的各个角落里安插细节不同，BioWare这家擅长线性RPG的开发商则喜欢在史诗般剧情的大方向上安排出巨大差异以增强代入感。

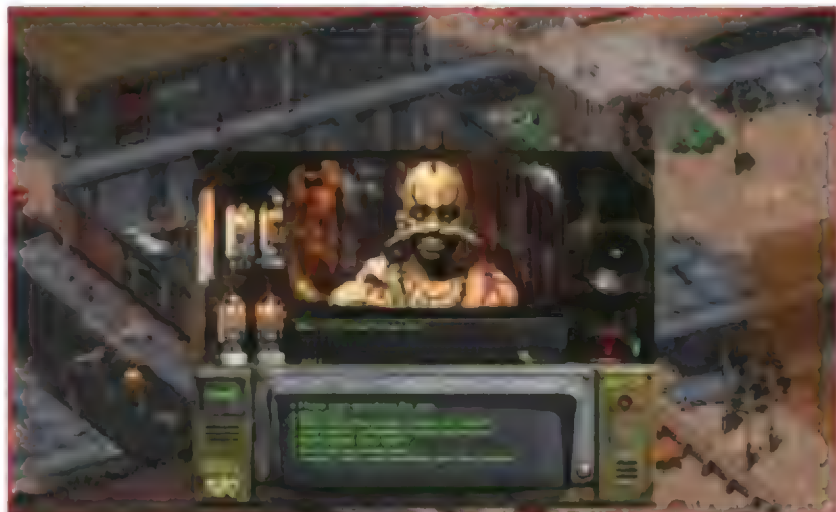
《星球大战——旧共和国武士》便是这样一个绝佳的

（左上图）《暗黑破坏神Ⅲ》的情况很特殊
（左中图）体育游戏中也有模拟经营的元素
（左下图）《辐射》中的细节多到数不清
（右上图）FPS同样有角色塑造
（右下图）“刺客信条”系列也有超高自由度的沙盘世界











例子：玩家扮演的人物受到日常同队友、NPC的不同对话，以及各项任务中的善恶抉择的影响，会走向原力的光明与黑暗两方面，成为绝地或者西斯。这种不同的方向影响了游戏的很多方面，趋向黑暗面的玩家会接到不同的任务、特定NPC对你的态度会不同、进阶职业上不能选择光明面的职业，甚至玩家外貌上也会出现只有黑暗原力使用者才有的苍白皮肤和黄色眼珠。

这种在特定游戏里通过一点一点的积累、不动声色地让玩家的人物趋向完全不同的大方向，以达到扮演绝地或者西斯的结果，也能很大程度上增强代入感。毕竟玩家玩“星球大战”游戏不就是为了能够扮演电影中的绝地武士或者西斯武士么？但是如果一上来设定人物的时候就机械地、人为地让玩家直接选择扮演二者中的哪一种，代入感就远逊于这种潜移默化的效果。

这种通过任务抉择、对话选择来暗中引导游戏的不同大方向走势，是BioWare的拿手好戏和绝活之一。不过，就像前文提到过的，现今RPG中对代入感的培养不再重视，指的就是BioWare。在“质量效应”系列的发展过程中，我们更多看到的是BioWare对电影化镜头处理、队友关系等方面的关注，而游戏线路方向的巨大差异在逐渐消失：玩家对剧情的选择权变少了，而是像看一部电影一样走着一条雷同的路线。当在《质量效应3》的结尾，BioWare想给出3个迥异的选择时，却发现自己已经不再擅长这种大方向上的驾驭了。这不能不说是一种悲哀和遗憾，那部2005年发售的《翡翠帝国》成为了BioWare的一道分水岭，在这之前的BioWare致力于制作最好的RPG，而在这之后则致力于制作最好的大杂烩游戏。BioWare想要的太多了，射击手感、镜头处理、动作捕捉都想要，结果却忘记了自己是在做RPG。《龙世纪Ⅱ》就是BioWare 2005年后一系列改变的最佳写照：它失去了《龙世纪》那种成熟的，让人意犹未尽的RPG味道，在加强动作性的同时将这款推向低谷。

Bethesda：庞大的世界

这是一家一辈子可能只会让玩家记住他们一部作品的工作室。Bethesda太过醉心于“上古卷轴”系列，始终坚持几年磨一剑地用他们独有的游戏理念制作着自己心中的RPG。但是好在就像暴雪对他们的评价的那样，他们成功了，这就足够了。

Bethesda对代入感有着自己的理解，他们不会像黑岛、黑曜石那样为了一句台词或者一块不起眼墓碑做很多似乎故意不想让玩家注意到的工作。哦，也许通过《辐射——新维加斯》，Bethesda开始从黑曜石身上学到了一些这种











（左上图）这就是那句经典的“魔法的大师，由恐怖的能量构成”的台词
（左下图）《质量效应3》中BioWare更多的想以戏剧冲突赢得玩家的心
（右上图）黑曜石的《地牢围攻Ⅲ》没有体现出他们的才气
（右中图）“星球大战——旧共和国武士”系列是BioWare运用潜移默化的方式影响玩家大方向的代表作
（右下图）《翡翠帝国》也许没有太大的影响力，但却是一个分水岭

处理方式。Bethesda也不会像BioWare那样在游戏剧情大方向上做出巨大的差异性：《上古卷轴V》里人人都是龙裔，也只有进入松加德消灭奥杜因一条路。Bethesda增强代入感的方式同他们做游戏的方式密不可分：既然我们擅长的不是剧情、对话、队友，而是塑造一个庞大的世界，那么我们就在这个世界里下功夫增强代入感吧。

Bethesda用最简单、机械但是有同样很复杂的方式增强着代入感。比如在“上古卷轴”世界中，玩家不同的技能水平会决定NPC看到你时的对话。一个擅长毁灭系魔法的人物经过一个卫兵，会听到他对你说：“你的毁灭系魔法是不错，但是注意别烧了房子。”这种处理方式同前文提到的黑曜石在《无冬之夜2》中的那句台词有着异曲同工之妙。但是，却有着巨大的效果反差。

为什么同样的处理方式有着不同的效果呢？那是因为在《无冬之夜2》中，玩家是在做了大量的任务之后，同NPC在特定的语境中听到的那句“魔法的大师”评价。其代入感不只是简简单单建立在这几个字而是建立在前面大量的铺垫上。而《上古卷轴V》这种机械的评价首先从逻辑上就说不通：一个卫兵是如何看出你擅长毁灭系魔法的？天眼通？而如果玩家恰巧同时也擅长开锁的话，那么当你走过这个卫兵听到“毁灭系不错”评价之后，马上转身再次经过他，你会听到同一个人几秒钟后用同一种口气对你说：“你这个小贼别在这附近鼓捣锁！”我想这时，玩家的代入感就只能崩塌了。

如何在庞大的沙盘世界中增强代入感，Bethesda这么多年来也没有能够再进一步，这一点上同他们越来越细致的塑造世界形成了反差：《上古卷轴V》中的树墩上已经可以看到爬行的蚂蚁了，但是NPC的对话依旧有着上述这些逻辑上、技巧上的败笔。或许在现今的技术条件下，广阔的世界与严密的细节是无法兼得的吧。

榨干最后一丝空间：代入感提升途径

就像最近的好莱坞电影《复仇者联盟》一样，当影迷觉得超级英雄电影的各种题材、桥段应该都被用尽了的时候，电影人们总能开拓出新的思路和方向。游戏界也一样，没有榨干的领域，只有不思进取的工作室。

RPG的代入感并不是无路可走，相反仍旧有很多空间没有被开拓出来。

玩家能否不再是世界中心？

几乎所有的游戏都存在这个问题——世界仿佛在围着玩家一个人转。不过同样的问题在射击游戏或策略游戏中表现得不那么明显，毕竟玩家有可能只是一名普通士兵，参加

（左上图）Bethesda还是从黑曜石那里学了一些东西的
（左中图）为什么世界中心总是玩家?
（左下图）神堡中的大部分NPC都是站在那里一动不动，反复说着几句台词
（右上图）杀得兴起的《龙世纪Ⅱ》忘记了自己是一款RPG
（右下图）《上古卷轴V》的对话有着自己风格和弊病











的各种任务也不会围着玩家转。但在RPG里这种尤为更加明显，尤其是BioWare的游戏，世界里的NPC仿佛生下来就是在那里等玩家过去对话的。没有Bethesda那种可以让NPC按照一定作息时间自己行动的发散AI系统，BioWare游戏的NPC可能几十个小时站在一个地方不吃不喝地扮演他们在玩家英雄之路上那个小小的角色：有可能是提供一个情报，也有可能只是给出一个分支任务，甚至只是说一句“你真帅”这样无关痛痒的台词。剧情方面也是如此，就算是玩家扮演的是英雄，是否也可以安排一些不以玩家意志为转移的剧情发生？这世界不是所有的苦难都等着玩家去解救的，难道就没有其他的英雄了？

Bethesda试图用“各忙各的”的NPC来掩盖玩家是世界中心的表象，在某种程度上还算成功。玩家看着村落中忙着吃饭、砍柴、炼铁的NPC，确实可以感觉到自己也只是这个世界的普通一份子。但是Bethesda却没有在任务上更加深化这种感觉，一个村落面临着巨龙的威胁，要求玩家去城堡求援，但是如果玩家忘记做这个任务去别的地方闲逛几十小时回来，经过了游戏内两个多月后，你会发现这个村落的NPC仍旧会对你说“希望你早去早回，我们的希望就在你身上”这样的话。

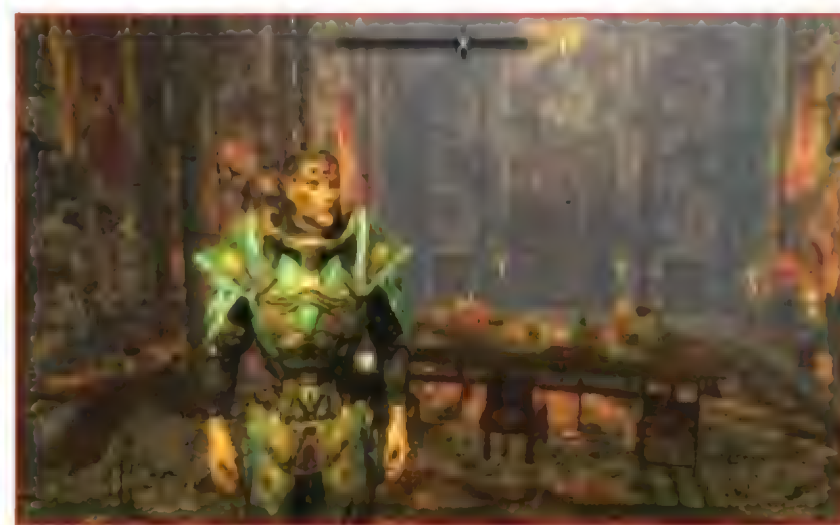
如果有一款游戏，能在这个时间设置一个时间底线，如果玩家出走一周后仍旧没有带援兵回来，村中会派一名NPC代替玩家去求援，那么游戏的代入感就大大增强了。这种机制其实并不复杂，甚至这名NPC还可以带出很多新的分支任务，比如他的妻子见到闲逛两个月玩家回来会对玩家说：“就是因为你没有帮忙，我的丈夫替你求援去了，但是失踪了。”从而引发出玩家带着愧疚之心替她寻找丈夫这个任务。游戏的代入感在这一刻将会得到极大地提升，而且也为Bethesda在“上古卷轴”系列上的更进一步提供了一条新路。

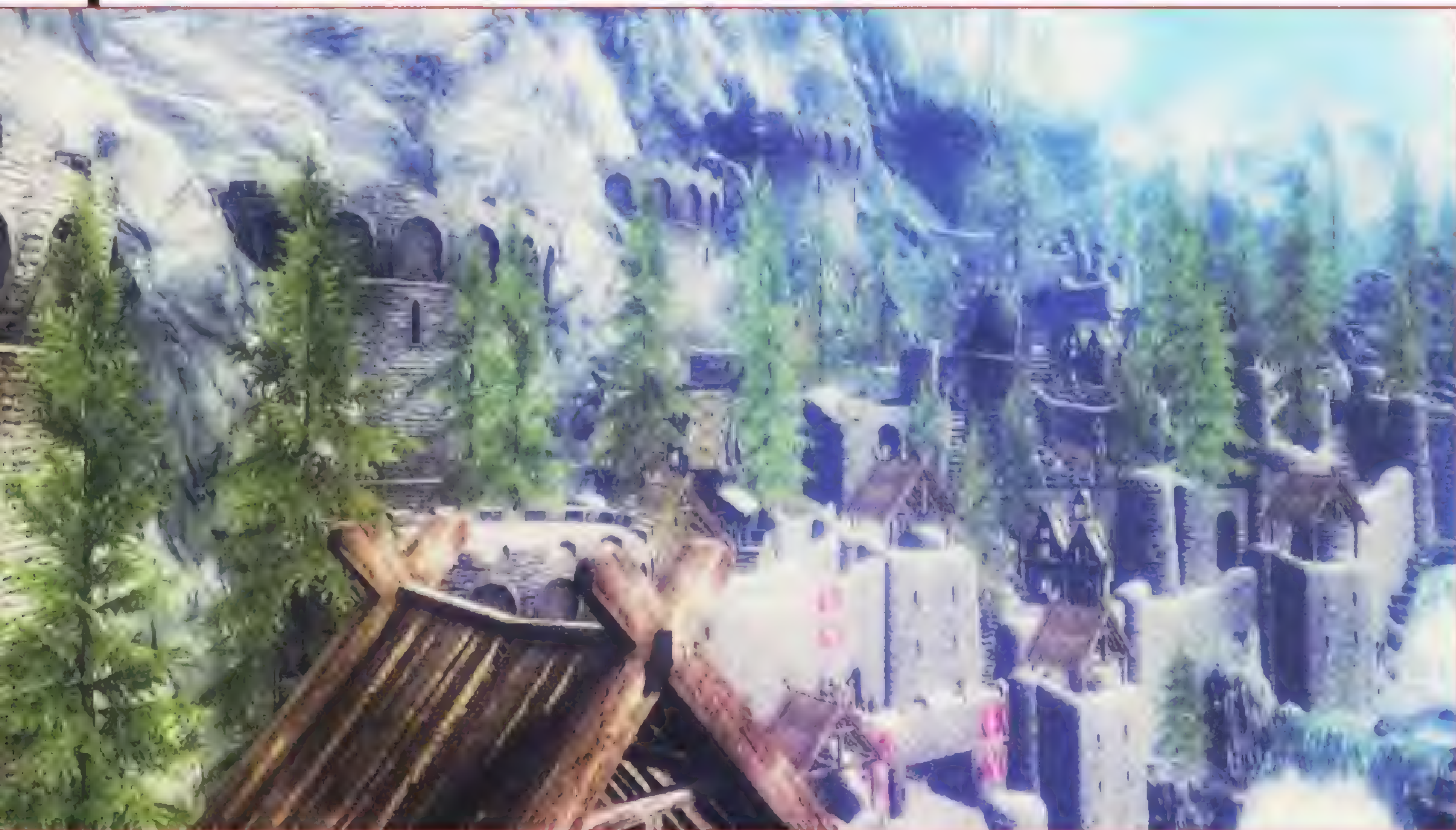
玩家能否不再是团队中心？

剧情、任务的“以自我为中心”是RPG的通病，而玩家永远不变的团队领袖身份则是更严重的通病，很少有人会用逆向思维注意到这一点：凭什么玩家就一定是屏幕右侧名单最上面的一个？

如果说在《使命召唤》中，玩家有机会扮演一名普通士兵，执行者上校、队长等人的命令，会产生一种男人内心深处从小就有的当兵的“快感”。在RPG中扮演一个非领导性角色可能会更有感觉，因为RPG有着射击游戏所欠缺的叙事结构和对话模式。可惜的是，在团队作战的RPG中，玩家永远都是队长、领袖、核心。从《博德之门》到《龙世纪》再到《质量效应》，队友的形象再有血有肉，性









（左上图）《龙世纪》让很多玩家愿意Cosplay其中的人物，这就是RPG的魅力
（左下图）《上古卷轴V》的MOD可以给玩家一个无比梦幻的世界，却不能让玩家做一个普通人
（右上图）《上古卷轴V》原版的人设并没有偏离世界观
（右下图）《上古卷轴V》的Cosplay大部分都是龙裔

格上同玩家再有差异，一到作战的时候却都“顺从”地跟在玩家后面毫无怨言。

《博德之门》曾试图做出一些改变，玩家可以将队友提升到右侧团队名单的第一位，不同性格的队友对此会有不同的对话（也许很多玩家到现在也不知道这项功能的存在）。比如邪恶的队友会说“早就该这样了”，善良的队友会说“我会努力尝试做好领袖”，这种设定也会增强代入感，但受限于AI水平，《博德之门》没有深化这个机制，换了队长，下命令的仍旧是玩家。

虽然玩家玩游戏的主要目的不是为了当无名小卒，但如果能有一款RPG，在某个特点的时间段，让玩家进入一个听命于人的团队中，听到其他NPC描述玩家的各种能力然后分配任务，确实有助于增强游戏代入感。

任务能否不再是英雄模式?

所谓的英雄模式，就是无论任务大小还是善恶如何取向，任务都可以被看做一个小小的扮演英雄的过程。《上古卷轴V》的主线是杀巨龙拯救世界，分支任务大多是到山洞里杀强盗救人质；《质量效应》主线任务是打败收割者，支线任务大多是到偏远星球上救队友的亲朋好友；《无冬之夜2》主线是打败阴影王，支线任务大多是在无冬城里杀盗贼拯救无辜店主。

倘若有一款游戏能跳出这个圈子，尝试让玩家做一回游戏里的普通人，或许也能给人不错的代入感。

黑曜石曾经在《辐射——新维加斯》中做出过几次尝试。比如有一个渗透进入能量武器商店的任务，为了获得店主的信任，玩家需要先从门卫做起。当玩家领了商店的制服和武器，有模有样地像个NPC在商店门口站岗并先后处理了几档子麻烦之后，玩家终于获得了进入商店内部的信任。玩家在做这个任务的充当门卫部分的时候，就获取了极大的代入感：用自己的口才和战斗技能当好一个门卫，然后获得进入商店的信任，这样的任务就跳出了英雄模式的圈子，像一个生活在废土上的最普通人每天会遇到的真实挑战。

世界对玩家的反馈

前文提到了，黑岛、黑曜石创造的游戏世界，对玩家有着很多出色的细节反馈。《辐射2》中的NPC看到玩家穿不同盔甲都有不同的反应，看到玩家穿着动力装甲时说的那句经典的“你穿这东西怎么尿尿啊？”就属于游戏世界对玩家的一种细致的反馈。这种反馈是RPG代入感的最大来源之一，现今的游戏仍旧在这一点上有很大的发展空间，榨干这个空间才能为代入感的增强找到持续的动力。

比如RPG的一大核心元素：经验值系统，就存在着可以发挥的余地。众所周知，玩家在RPG中基本都是做任

（左上图）黑岛的《异域镇魂曲》靠对话就实现了极强的代入感，堪称天才之作
（左中图）这样的MOD会在很大程度上破坏游戏的代入感
（左下图）《博德之门》游戏界面右侧的队友名单顺序可以自己调整的
（右上图）也许这才是真正意义上的代入感吧
（右下图）他们有性格，也同样可以做领队











务、获取经验值、升级这样的流程，但是游戏中有一个现象却很少有人发现。那就是为什么大部分NPC的成长速度和玩家完全不同呢？

在《博德之门》里，高篱堡的法师泰兰提尔对着他急于追求魔法力量而变成一只鸡的徒弟说：“我花了50年才获得了现在的力量和不去滥用它的意志力，和我相比你只是一个婴儿，你最好对鸡饲料培养出一些胃口，因为你可能得变成这样子很久。”这句诙谐的话形象地刻画出了一名大法师的威严和自大。但是，他花了50年获得的力量，玩家在游戏里两周就搞定了，一个月后级别就会超过他。这是为什么？仅仅因为主角光环？

这很明显是为了游戏性所做的设计，游戏开发商不可能让玩家玩了200小时后才升1级。但是如果能在游戏里将这个明显的逻辑错误圆一下，比如在《上古卷轴Ⅴ》中哪怕提一句玩家因为是龙裔所以获得经验比别人快得多都会更大的增强代入感。要想让玩家觉得扮演游戏人物时很有代入感，最起码要先让这个世界更加真实可信才行。

不要总与众不同

如果从更加细致的角度看，RPG里另一个比较明显的问题是玩家人物过于与众不同了。

玩家需要属于自己的独特的漂亮装备，需要属于自己的高级技能以满足成就感，但是如果这种独特性超过了一定限度，玩家人物便开始游离于整个游戏世界之外，代入感也会因此降低。从代入感的角度来处罚，《质量效应3》做得就比较好，薛帕德指挥官的技能、服饰、装备都和NPC、队友一样，当玩家看着同一艘战舰上的其他船员和自己衣着差不多时，也就有了一种融入其中的感觉。

《上古卷轴Ⅴ》的人物在服饰上也做得不错，但在技能上却超过了界限。比如魔法，玩家可以在游戏中学会无法抵抗的麻痹术、瞬间消失的隐身术等等高级魔法，但是游戏中的法师系敌人却只会用闪电和火球攻击玩家。这种设计可以理解为游戏不愿意用高难度难为玩家，但也让玩家自身和游戏世界之间产生了割裂。

路在脚下

一个游戏类型能否繁荣地发展下去，很大程度在于其创新能力。游戏历史上的冒险游戏、即时战略游戏等等类型就是因为缺乏创新而走向没落，我们很欣慰地看到RPG这个类型还有着这么多的可创新空间。希望三大B社（Bethesda、BioWare、Bllizard）能够勇于创新，大胆地在这些领域多做尝试，为广大RPG粉丝带来更多的惊喜！



（左上图）《上古卷轴Ⅴ》开始尝试解决玩家与NPC的不对等带来的代入感问题
（左下图）PS3名作《黑暗之魂》用孤立无援的绝望和绝境逢生的喜悦来营造出绝佳的代入感
（右上图）这就是那个需要玩家做一段门卫的能量武器商店
（右中图）《博德之门》中高篱堡的法师泰兰提尔和他的徒弟
（右下图）《上古卷轴Ⅴ》的法系敌人攻击手段太过单一





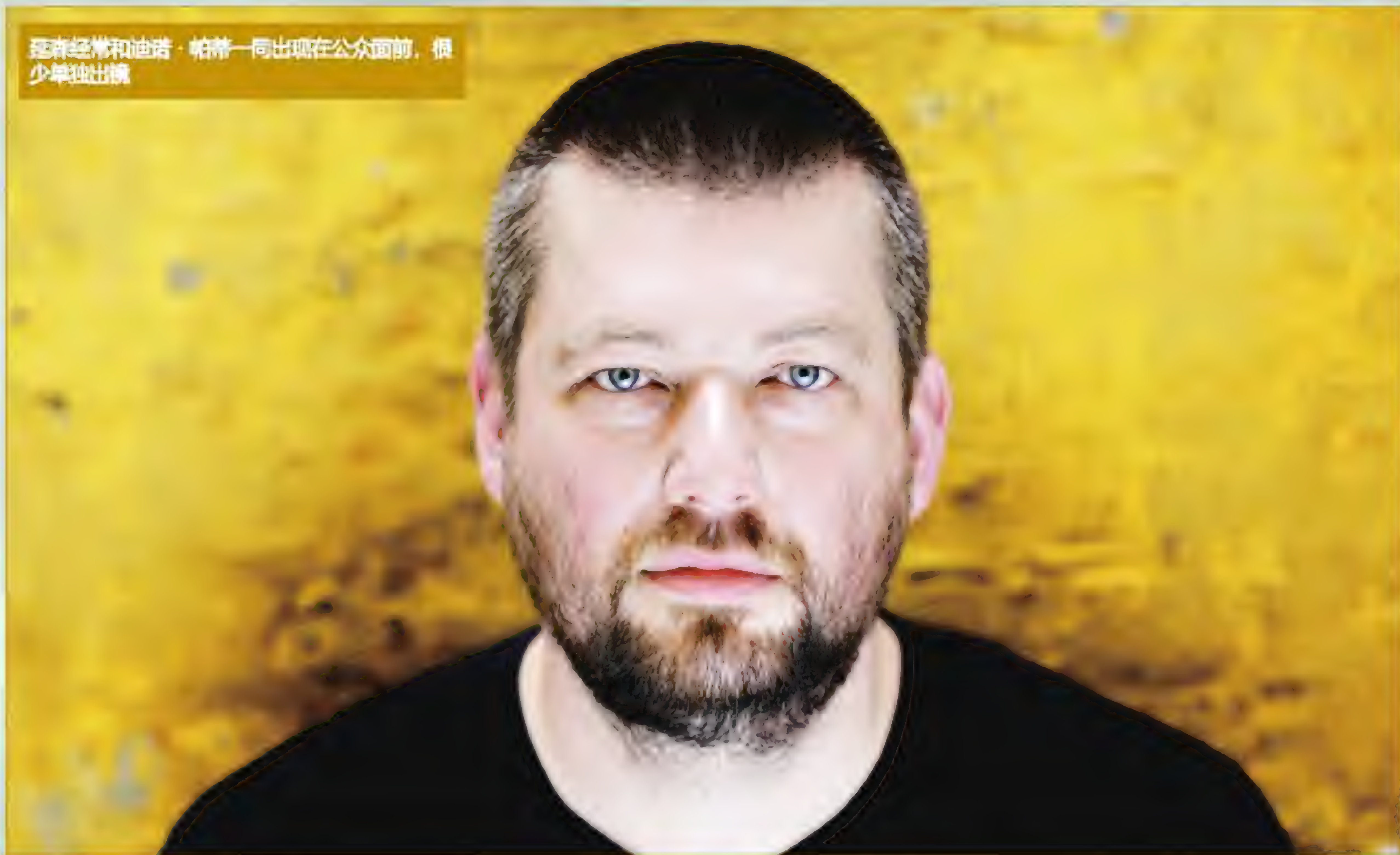




昂特·延森

行走于艺术边境

随着XBLA、PSN、Steam等网络销售平台逐渐成熟，独立游戏制作者有了充分的空间来发挥才华，优秀的作品渐渐进入主流玩家的视线，带来艺术性与游戏性的完美结合。



延森经常和迪诺·帕蒂一同出现在公众面前，很少单独出镜

■上海 小象咪咪

2010年7月，在XBLA上，出现了一款名叫《地狱边境》（Limbo）的2D平台游戏。这款游戏的内容和它的名字一样充满着诡异而独特的气息——没有色彩，只有黑与白、光与影；没有对话，甚至连音乐也没有，只有嘈杂的环境音效；没有文字，所有的故事都存在于玩家的理解中。在这个半天就能打完的游戏中，玩家仿佛经历一场梦幻的旅程，跟随一个看不见脸的男孩，走过一个又一个怪诞的场景，最终与出人意料的结尾相遇，游戏便戛然而止。玩家与媒体毫不吝惜对这款游戏的赞誉之情，这不仅仅源自于其出色的设计，更因为他们在《地狱边境》中找到了艺术与游戏完美的契合点。一时间《地狱边境》声名大噪，也让它的缔造者名利双收。

艺术理想，商业现实

《地狱边境》的开发组名叫Playdead，坐落在丹麦的哥本哈根。它的创始人之一名叫昂特·延森（Arnt Jensen），同时也是该游戏的策划指导。延森从小就喜欢玩游戏，长大后的他怀揣梦想，特意选择攻读游戏设计的相关学位。从大学顺利毕业后便自然而然地进入了游戏业。他加入的公司是曾经制作过《杀手47》《凯恩与林奇》的IO Interactive。起初延森工作是原画师，为处在开发初期的游戏设计概念图像，过着以爱好为工作的日子。然后好景不长，延森发现这家公司的本质是极其商业化的，只为了创造更多的商业利润。渐渐地，延森发现自己已不能适应这里的环境，他的才华正逐渐被这家企业消磨殆尽，已经快要想不出任何有趣和富有创造力的东西了。

延森很快就意识到自己的问题，这反而增加了他的困惑。经过一段时间的思考，他最终决定做一款自己喜欢的游戏。身为原画师的延森，用自己的画笔，将最初的灵感留在了画纸上。在一个不经意的时刻，延森突然产生一种强烈的情感冲动，他立刻将这种情绪画在纸上，这就是《地狱边境》最初的灵感来源。在这幅画中，我们并没有看到游戏中的小男孩。这里是一片静谧的地方，没有人，充满着神秘感——这就是延森想要为自己做的游戏。他试着将自己毕生

的创意都花在游戏上，然而最终得到的只是这样一幅画。

找到游戏方向的延森，立刻开始自己的开发工作。他自己画设定稿，设计游戏系统，还亲自用VB编写游戏代码，只为了做出一个最简单的游戏小样。然而时间一年年过去，他的进度极其缓慢。对于一个原画师而言，编程实在是隔行如隔山。此刻他意识到，这个游戏并非他一人可以完成，他需要一个帮手，帮助他完成最基本的游戏雏形。

在网上，有许许多多敲代码的自由程序员，延森没有太多的钱去专门雇一个人。为了达到目的，他需要用一些特别的手段。延森立刻终止了游戏的雏形开发，转而用图形软件制作了一个演示影片，将它上传到网上，希望能有一个程序员看到后产生兴趣，与他一起完成这个游戏。2006年，一个朋友找到正处在事业低潮期的迪诺·帕提（Dino Patti），告诉他最近有个人在网上放了段游戏概念影片，并说："听说你最近刚离开一个游戏项目。这人正在找程序员，何不找他谈谈。" 帕提当时面临着和此前延森一样的问题——找不到自己在游戏业界里的位置。帕提最早在一家广告公司里做程序员，很快他投身到游戏产业中。和延森如出一辙，最初帕提也怀揣对游戏制作的热情，满怀欣喜地投入到这份工作中。但他的热情渐渐被无情的商业模式与糟糕的项目管理磨平，他开始对自己的工作产生倦怠，无意继续下去。就在帕提不知该往何处走的时候，他依照信息，找到了延森的影片，立刻被其中的理念吸引。他主动找到延森，表示愿意加入，《地狱边境》从这一年真正开始了开发进程。

延森得到了一个有力的助手，帕提拥有丰富的项目开发经验。他照着延森的思路，写了几个月的代码，却发现进展依旧缓慢。他们很快意识到，相比延森那个宏大的梦想，两个人的力量依然微不足道。帕提很坦率地告诉延森，如果他想要将自己的梦想变成真正的游戏，就必须请更多的、比自己更加优秀的程序员。为此，延森不得不成立一家独立公司，以便借助丹麦政府的扶助政策，获得可观的启动资金。

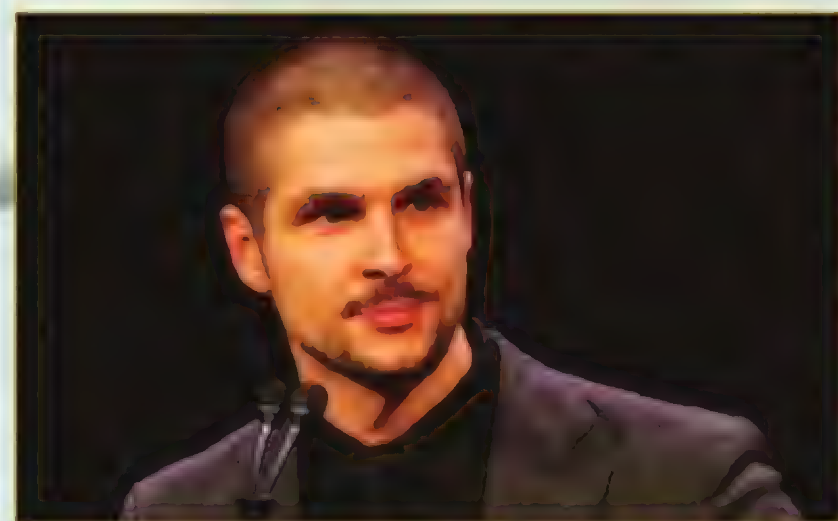
扬帆起航

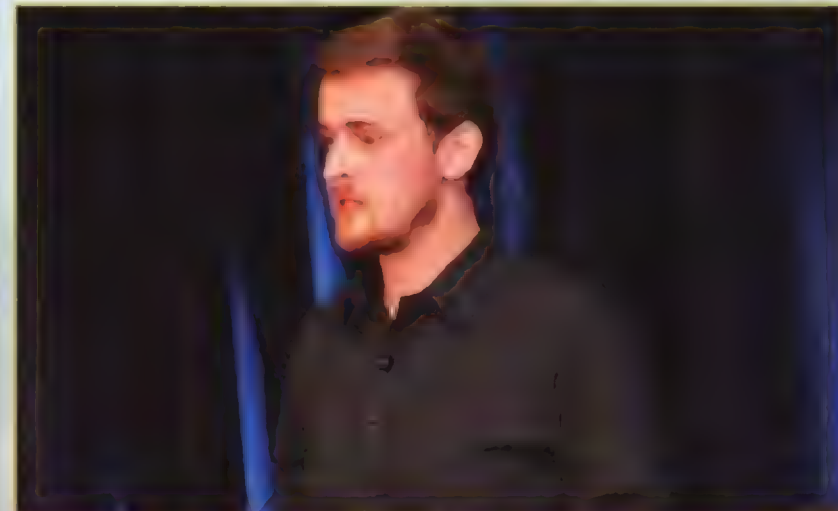
同年，一家名叫Playdead的游戏工作室在哥本哈根成立了。延森迎来了新的工作伙伴，游戏开发团队的人数最高时达到了16人，这对一个独立游戏项目来说已经非常大了。在这些人中，延森发现了一个与众不同的家伙，他相信这个人能将《地狱边境》变成出类拔萃的杰作。

这个人就是叶普·卡尔森（Jeppe Carlson），一个瘦瘦高高的年轻人。卡尔森刚进入Playdead时是一名程序员，工作是为游戏搭建引擎。很快，他在设计领域的才华就显露出来。延森留意到这个引擎工程师拥有独特的气质。他

（右上图）作为Playdead的CEO，迪诺·帕提的曝光度明显比延森要高
（右中图）卡尔森在游戏设计上给了延森莫大的帮助
（右下图）延森在GDC2011大会上被授予奖项——《地狱边境》获得了当时的最佳视觉奖











（左上图）大蜘蛛原本计划在游戏后期才出现，后来被卡尔森移到了第一部分
（左下图）《地狱边境》梦幻般的外表下，隐藏着残忍的现实

与已经成为CEO的帕蒂商量一阵，最终决定将卡尔森转到策划部门，并担任公司的主策划。充满活力的卡尔森与放荡不羁的延森组成了有趣的策划团队。两人的分工日趋默契。延森最初设计了《地狱边境》的风格，他给这款游戏定义基调、意境、流程。而卡尔森则将延森抽象笼统的概念，转换成真实可见的游戏内容。两人相辅相成，相得益彰，游戏的开发逐步走上正轨。

延森是一个具有艺术家气质的设计者，他在设计《地狱边境》的时候，常常会以美术角度考虑最终的成品。在这款游戏的开发过程中，视觉效果是排在第一位被考虑的。在开发的最早阶段，延森就为这个游戏的流程定下了基调——玩家先要穿过树林，走过工厂，来到废弃的城市，最终到达一个纯粹抽象的空间。卡尔森根据延森所描述的图像，为这些场景一一创作谜题。可是延森在过目他的设计时，提出了更高的要求。延森的脑海中，是一副连绵不断的图画长卷，玩家会在这长长的旅程中，潜移默化地体会到那种孤寂幽静的感觉。卡尔森设计的谜题，尽管每个都很出色，但放在一起就像是一段一段拼接起来似的。玩家的体验变成了完成一个谜题，接着去挑战下一个谜题，这与延森的想象大相径庭。虽然卡尔森的设计在其他人看来没有什么大的问题，但延森非常坚持自己的要求。他不想把这个游戏做成普通的闯关游戏，而是一次非凡的体验。卡尔森也非常理解延森的顾虑，照着他的意思重新修改了关卡设计。

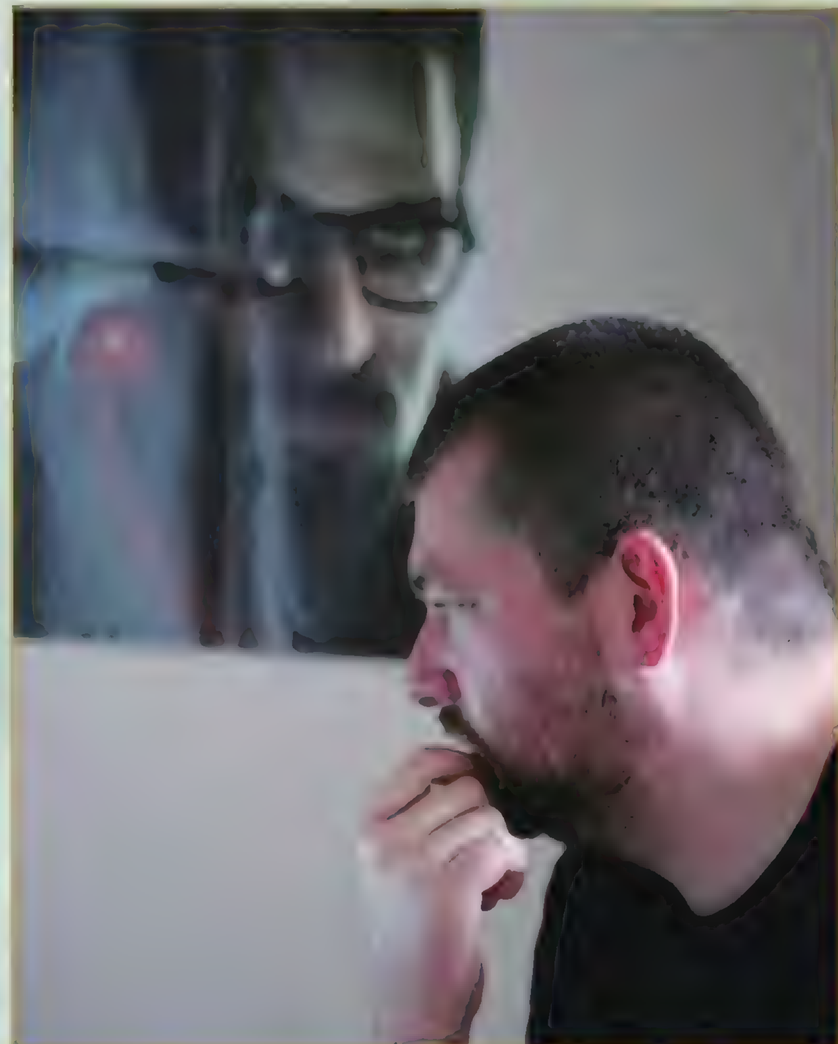
在游戏开发伊始，延森就提出了几点最重要的目标，这些需求在无意间将《地狱边境》推向艺术而小众的范畴。延森希望这款游戏是一个表现独特情绪与艺术风格的艺术品。为此，他们放弃用3D模型来表现人物与场景，而是以一种近乎皮影戏的方式展现这个世界。因为出色的美术设计，尽管在游戏中只能看到物件的平面投影，却依然能够让玩家感受到强烈的真实感。延森同时提出要让这个游戏的操作方式尽量简单，简单到不需要玩家阅读说明书，或者教学流程，就能轻松掌握游戏的操作。在最后的游戏中，玩家所要做的事情只有跑、跳和拉。但就是这几个简简单单的动作，却构架出让人过目不忘的游戏体验。

从最初的那副抽象画，到《地狱边境》上市，延森和他的伙伴们走过了6年时间。这6年时间对于延森而言是值得的。《地狱边境》上市后，立刻冲上了XBLA的销量榜首。时隔近两年，该作又登陆PC平台。除了收获出色的销售利润，以及雪片般的好评，更让延森高兴的是，他做了一款他梦想中的游戏。在许多人看来，《地狱边境》是一个杰出的艺术品，但在延森看来，或许这只是一个做了6年的梦。P

（左上图）《地狱边境》的设定原画，与最终游戏在艺术风格上已经非常接近
（左下图）延森在戈登·弗里曼博士的注视下思考问题
（右上图）延森在幕后，帕蒂在台前，两人共同建设着Playdead工作室
（右下图）《地狱边境》的一个中间版本，可以看出最终游戏在美术风格上走得更加极端









侠客游——第三之书 Lunatic Dawn the 3rd Book**类型**角色扮演**制作**ArtDink**发行**ArtDink**发售日**2000.11.1

侠客游——第三之书

从初代开始，“侠客游”系列便一直以超高自由度为游戏核心。在这个系列提供的幻想世界里，玩者能够随心所欲地进行冒险，发展属于自己的角色，其中，《第三之书》堪称集系列之大成者。

■湖南 晚风过长街

在我们熟悉的RPG中，都是靠故事来演绎游戏的。一条贯穿始终的主线往往拥有家仇国恨的卧薪尝胆，或者缠绵爱恨的多角纠纷。当然，还有拯救世界的伟大使命……总而言之，主角会得到一个目标并为这个目标展开他史诗般的冒险。完成这一目标后，通常游戏也就结束了。有些喜欢玩弄噱头的制作组在结局处安排了暗示远未结束的情节，然后让玩家们痴心地等待续作。但即便续作发售，玩家也无非是得到一条新的主线而已，如此往复，这条冒险之路，总是有个尽头的。不过有一款RPG却不如此，这便是一家日本游戏公司Artdink制作的《侠客游》（Lunatic Dawn）。

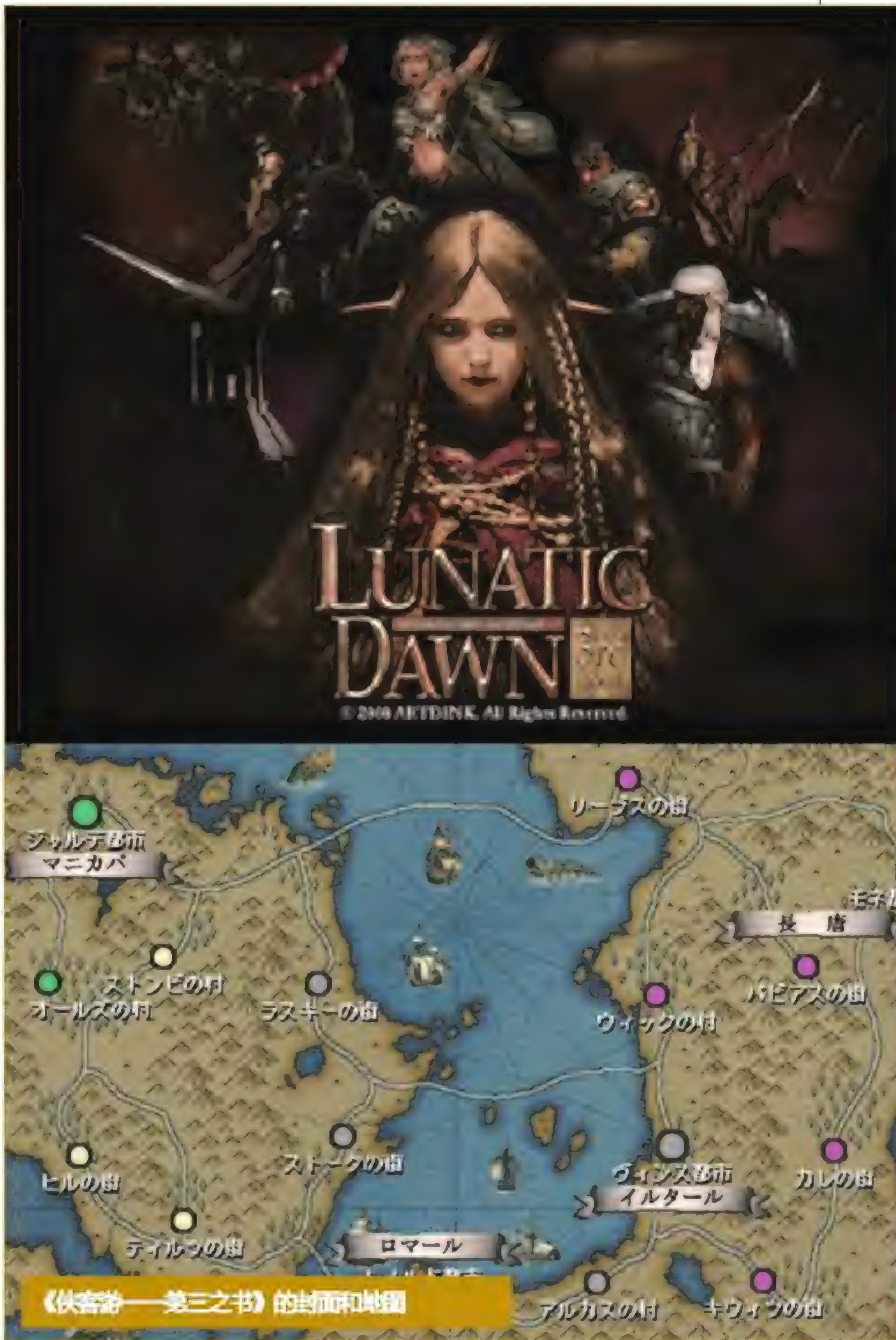
作为一款日式RPG，“侠客游”系列没有一条明确的故事主线，也没有最终大魔王。玩家所需要做的仅仅是游走于游戏世界中的各个城镇，接受委托，组建团队，赚取金钱，建造自己的家以及娶妻生子，创造自己的游戏人生。美式游戏的开放理念与日式游戏的细腻设定融合在一起，给人一种奇特的冒险感受。

日式风格的开放世界

1993年10月，《侠客游》首发于NEC的个人电脑PC-98上，次年9月发布续作，也都是在电脑平台上。1995年发布首款外传《未来之书》（The Book of Futures），此作于1998年由第三波汉化，从此“侠客游”系列进入国内。之后Artdink陆续发布了《前途道标》（The Passage of Book）和3、4代，以及外传《第三之书》（The 3rd Book）。2002年发行的《第三之书》由第三波代理发行了简体中文版。被视为“单机MUD”的《侠客游》延续近10年的发展，到了《第三之书》时，整体架构已经集系列之大成，非常成熟。《第三之书》画面整体风格和战斗方式还是日式的，然而又有别于传统的日式RPG，没有专注于情节刻画，而是拥有极高的自由度，这一点上更像欧美RPG，但存在差异，《侠客游》没有主线牵引，它像一场无始无终的个人冒险，即使玩家控制的角色寿终正寝，也能由其子女接班继续冒险，可谓子子孙孙无穷匮也。

《第三之书》放弃了《侠客游Ⅳ》里曾经采用过的45度斜视角全景画面，像其他前作一样，仅在迷宫冒险时保留了45度斜视角画面，整个游戏界面除了迷宫战斗和世界地图上的移动，基本是用静态窗口组成，游戏依靠下达指令而进行，指令以图标和窗口的下拉菜单形式来体现，这和光荣公司早期的“三国”“信长”策略游戏类似。事实上Artdink和光荣一样，是日本极少数长期致力于电脑平台游戏开发的公司。他们早期电脑平台的作品，界面多采用窗口化，风格非常简洁，图标化的指令，辅以简单的图片与文字来对游戏进行说明，操作方式基本是一鼠走天下，除了取名外，完全可以抛掉键盘。

和之前的作品一样，《第三之书》由玩家创建一个新世界开始，新世界可由玩家随意命名，并决定其世界观，之后可不停地随机生成多样化的世界地图，直到玩家满意为止。



《侠客游——第三之书》的封面和地图

不管世界地形如何、城市分布如何，世界大体结构是不变的，总是由4个国度组成，分别是现实世界的亚、欧、非三大洲风格的国家和幻想的精灵国度。世界创建完毕后，内置200多名冒险人物也同时建立完毕，角色类型非常丰富，出生地、血统、职业、能力、天赋、年龄各有其异。如果玩家对“候选人”不满，可以将一切推倒重来，因此想要“刷”出一个理想角色是可行的。但值得一提的是，当玩家开始游戏后，没有被选定的人物并不会消失，而是会和玩家扮演的角色一起，在这个世界里生活和冒险。从一开始，游戏似乎就试图通过这种方式告诉玩家：每个NPC都是鲜活的，这个世界是真实存在的。

真实的冒险之路

当你的冒险开始后，必须在酒店接受委托来赚取资金，委托分为消灭指定地下城的怪物、抓捕通缉犯、指定物品的寻找、保镖、代购、暗杀等几类。有趣的是，玩家在旅行途中不仅会遇到怪物，还能遇到暗杀者，因为你可能被他人通缉。这就是游戏有意思的地方：委托人可能就是其他冒险者，如甲委托暗杀乙，而你要是完成了暗杀，乙相关人物可能也会对你复仇，从而下达暗杀令。

这种冒险者之间的互动不止于此，在城镇的酒店和广场内，你能结识其他冒险者，可以与之交谈、偷盗、袭击、进行卡片战斗或者邀请结伴而行。如果队友死去，他会成为骨灰，可以去寺院咨询要何种道具才能将之复活，也能出资将其安葬。如果你有多名伙伴，将某位死掉的伙伴的遗物随意拿走处置，还会引发其他队友不满。如果队友的钱不够旅行，你还得给他点，否则他会和你一样，没钱出门便消耗体力，直到死去。如果和异性组成伙伴，年深日久，对方会对你产生感情，此时你便可以求婚了。不过求婚得买房……房屋分3个档次，首都房价自然比较贵……大丈夫不患无妻，就患无房，反正有房就有妻，在家休养指定时间就有可能生育子女，这就是你未来的接班人了，从小就好好培养吧，一些爱好者可以一直玩到3、4代子孙。游戏不仅拥有极高的自由度，还有很大的变数，比如配偶不一定会和你白头到老，如果你把她扔家里，长期在外独自冒险，时间长了就会发现她离家出走了，从此杳无音信。如果两人世界观大有变化，也可能造成分手。

《第三之书》一大特色是没有直接的存档和读档，所以如果你不自量力去挑战高难度的委托或者其他强力冒险者，就可能带来极糟糕的后果：你的角色死亡后会有神秘人物将你在城镇复活，但复活次数是有限的，如果你死亡次数用尽，将不会再有人来救你，你会眼前一片黑暗，永堕地狱，

（左上图）Artdink所在大楼外景
（左中图）日版光盘特写
（左下图）创建世界时有关世界背景的简单介绍
（右上图）角色选择画面
（右下图）踏出冒险家的第一步







與惡魔的壯烈之戰持續了數世紀
古代神之一「永恆之神」
將世界託付給四個神
秩序、混沌、聖、黑暗之後
從歷史舞台的幕前消失
四個神在互相對立的同時
仍傾注力量用於世界的維持
人們在神的庇護下
看來似乎是已經找回了和平
可是
有希望世界和平的人
就有希望世界毀滅
企圖讓惡魔復活的人



游戏将就此结束。一直以来还有“每死一次，角色的自然寿命也会随之降低”的说法（不过笔者目前还没能验证这一说法的真实性），所以尽管有子女继承大业，玩家也不能为所欲为，凡事小心谨慎为上，你那看似没有尽头的冒险之路，完全可能因为你的失误而终结。

然而《侠客游》的世界始终是真实的，若你不幸死亡，你的配偶会成为你的第一继承人继续游戏，如果你没有配偶和子女，系统会问你是否还要继续在这个世界的冒险，那么你可以选择其他冒险者来进行扮演，开启一段新的人生旅程。这种“附身”的方式延续了《侠客游》系列Game永不Over的招牌特色。一名角色从他初出茅庐那一刻起，到他回归自然，出色的游戏能让我们倾注感情，这正是角色扮演的巨大魅力。《第三之书》乃至整个“侠客游”系列精确地把握住了这一点，没有主线情节的游戏世界，玩家不需要去担心什么世界毁灭、国家未来、魔王崛起之类的使命，便可以心无旁骛，所有的感情都倾注在角色的打造上，做你想做的，走你自己的一生，养育你的孩子，子孙后代们会继续你的旅程。

为了进一步增加玩家的代入感，游戏提供了一个动态的世界，如果你恶行斑斑，那么你所在的城镇人口会逐渐减少，商店里贩卖的货物也种类稀少，最终导致这个城镇的价值观转变，更换归属，你的家乡也可能在战争之后就变成别国领土。如果玩家访问处于交战状态的城镇，还会卷入战斗。每个首都和城镇都有对应的数个迷宫，很多委托与之相关，复活道具、极品装备也在其中。《第三之书》的迷宫相对来说还算比较友好，不像某些RPG那样复杂到不近人情，但秉承了真实的特色，你得准备足够的灯笼，否则黑灯瞎火的可就没法探索了。迷宫细分的话有3类，普通、国家级和特殊迷宫。特殊迷宫包含了100年才出现一次的恶魔迷宫，以及10年、40年出现一次的怪物迷宫。考虑到恶魔迷宫的刷新时间，想要获得最强的装备需要玩家在游戏内待满1500年之久！这可够你折腾的了。

小游戏的大内涵

这个系列之所以被称为“单机MUD”，是玩家对其开放性的赞誉。如今很少有游戏能做到这一点。MUD早期是指纯文字网络游戏，具有较高的自由度，后来逐渐演化成了“图形MUD”，增加了图片和声音，如《万王之王》。“侠客游”系列的本质是构建一个高自由度的开放世界，让众多的冒险者扎堆于内，一同演绎各自的人生，大千世界，沧海一粟，玩家不过是其中之一而已。如此的设定很好地模拟了多人交互的环境，让玩家在离线状态的游戏下亦能体会和其

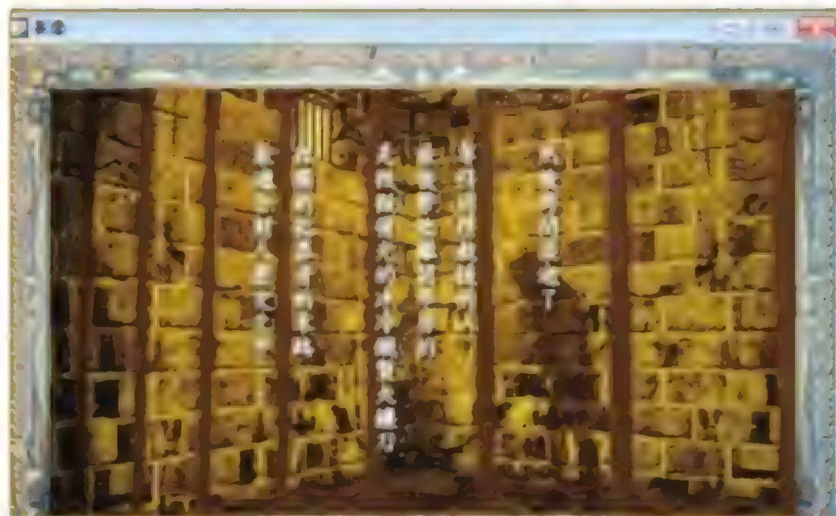


（左上图）从圆满之村出发，在世界地图上旅行
（左下图）在酒店接委托赚钱
（右上图）在迷宫中探险
（右中图）战斗场景，操作都是靠点击图标指令来进行的
（右下图）悲剧！被国王通缉，反抗失败被关进牢房，秋后问斩









他冒险者进行互动的感觉，或交错，或平行，人生之路由你而定。这样的世界里，没有一个固定的目标，基本上没有给玩家安排“必须要做的事”，也不会有“不这样就会玩不下去”的可能。

角色扮演的真谛为何？在一个具体的使命里感受悲欢离合、爱恨情仇是角色扮演；在一个没有尽头的旅程里体会世界和人生，依然是角色扮演。最重要的是，游戏能让我们觉得：我们的角色是活生生地存在着。

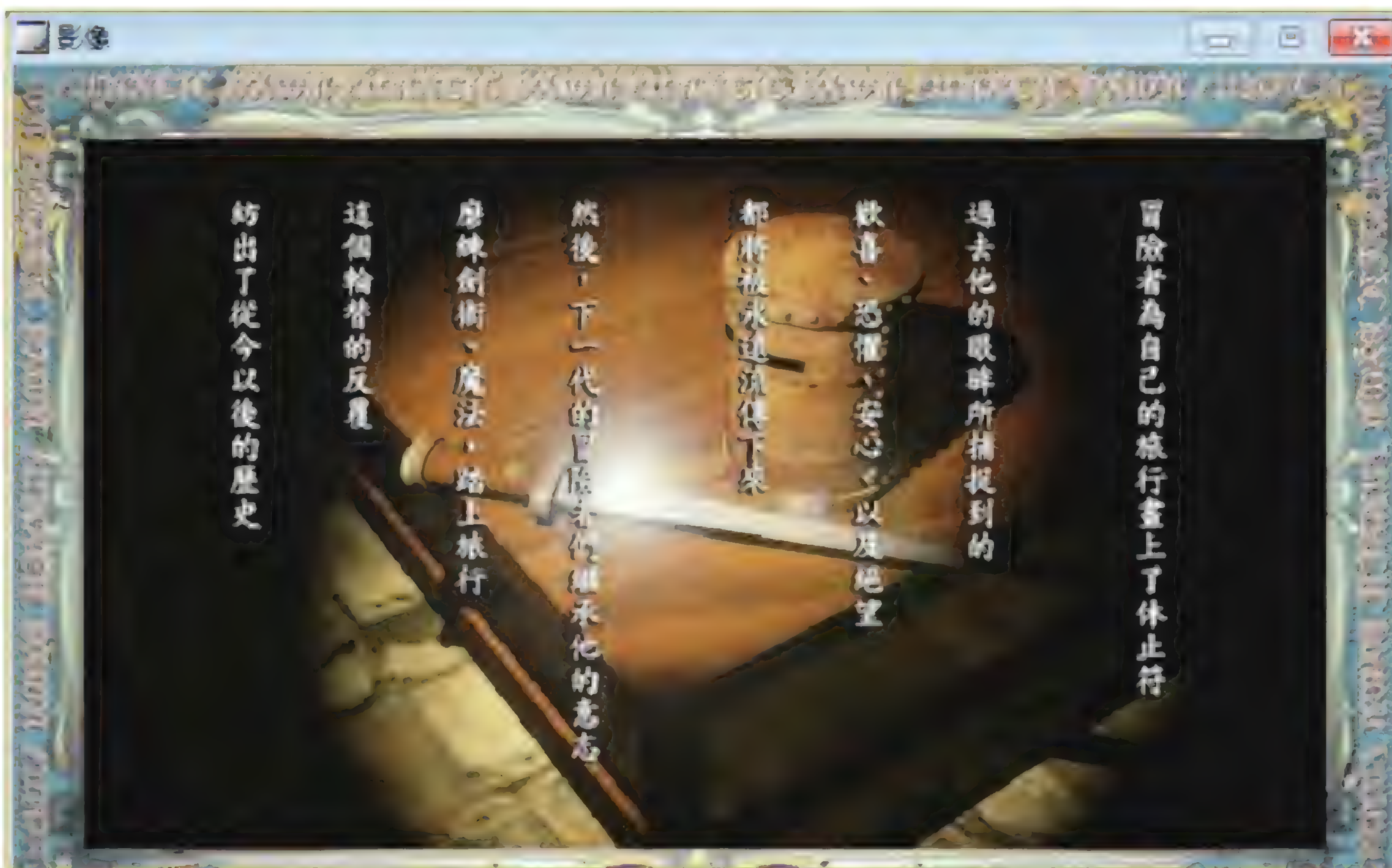
在《侠客游》的世界里，其他冒险者和玩家一样，会承接酒店委托、组建冒险队伍、升级装备、四处旅行，如果接到了通缉或者暗杀委托，对象有队友的话，你就会面临整个队伍的攻击。《第三之书》像一个“单人网游”，玩家并不孤单，世界里到处都是活跃着的冒险者，即使有其他冒险者死去，系统也会补充新的冒险者加入世界。光与AI作战，时间长了可能感到无聊，于是《第三之书》效仿《侠客游Ⅳ》引入了联机模式，玩家可以通过次元之门和其他玩家一起游戏，进入到对方的世界或者是邀请对方到自己的世界来。这种方式也大大增强了游戏的耐玩性，这也令《第三之书》优于《前途道标》和《未来之书》，尽管《侠客游Ⅳ》有着全景45度俯视画面，但操作的便捷性比《第三之书》差了一筹，因此，在整个系列里，《第三之书》的耐玩度和操作都处于最高水准。

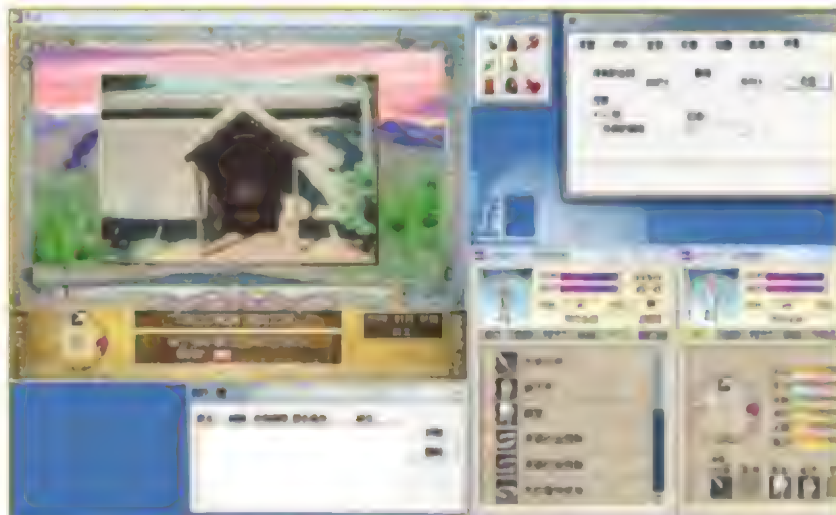
从整个世界的架构和游戏进行方式上来看，《侠客游——第三之书》都带有浓厚的欧美风格，接近于沙盒游戏的概念：一个开放的庞大的世界，非线性情节（几乎就没有情节），没有固定的目标，不停止的探索。某个程度上来说，可以认为这是一个没有结局的、简化过的MUD版《上古卷轴》。众所周知，日本本土的游戏市场为家用机统治，因此Artdink在电脑平台上的作品销量就可想而知了。尽管后来Artdink将《侠客游》搬到了家用机平台上，但由于游戏风格有别于传统日式RPG，在国内也不太受欢迎，而长期以来Artdink主要活跃在日本国内，对于开发国外市场力度很小。由于“侠客游”系列有几款被翻译到中国，故在中国也拥有着一定的人气。上世纪90年代和本世纪初的网吧里，《侠客游》算是装机必备品，曾发行过中文版的《第三之书》则是整个系列整体水准最高的一款，托它之福，Artdink的这个奇特系列，拥有的最大的玩家群体也许在中国而非日本。如今痴迷于RPG的玩家们在容量高达数GB的《上古卷轴Ⅴ》《质量效应3》这样的作品中寻求和体验角色扮演的真谛，然而我想说，曾经有过这么一款RPG，它仅仅只有百来MB容量，却让我们找到了一条无尽冒险之路。

这条路简陋而古老，但依旧迷人。P

（左上图）每个城镇附近都有探险地点
（左中图）买了经济适用房后，就可以求婚，成功后休养一年即有可能让老婆怀孕产子
（左下图）死亡次数用尽之后角色就会真的死亡
（右上图）厌倦了冒险之后，玩家还能选择退休，此为退休界面
（右下图）一般城镇可能发生战争，会在世界地图上标识出来











年鉴2008

在2008年的金融危机下，中外游戏企业的表现显示出截然不同的两种局面，一面是力求自保，一面是大肆扩张，可谓冰火两重天。面对这样的脱轨，我们是不是该庆幸当初选择网游这条道路了？

■晶合实验室 Oracle

现在回首2008年，我们会发现这一年异常平淡，除了几个姗姗来迟的大作、几家工作室倒闭、几桩合并收购案，整一年几乎没有可以让玩家感到振奋的消息，总之看点平平。这是因为金融危机来势汹汹，大家自保还来不及，商业策略自然也就趋于保守。然而即便如此，依然有不少公司没能经得住金融浪潮的冲击。

倒闭

7月，《地狱之门——伦敦》的开发商——旗舰工作室正式宣布关闭，《地狱之门》与《Mythos》的版权归HanbitSoft所有。无论旗舰工作室此前笼罩了怎样的光环，在金融危机面前，一切只能靠事实说话。用“雷声大雨点小”来形容《地狱之门》和旗舰工作室再恰当不过。全球的疯狂造势，玩家的口口相传并不能改变游戏的最终品质。玩家最终发现，所谓的“暴雪北方”“暗黑之父”，在脱离原先的温床后，是不可能孕育出真正的“暗黑”的。除游戏品质未能到达预期，旗舰工作室自身在经营管理上也有诸多问题，长期处于资金周转不灵的恶劣环境，无法完成投资人的目标及偿还债务。金融危机是压垮骆驼的最后一根稻草，在一定程度上起到了加速倒闭的作用。即便没有这根稻草，迟迟不能满足玩家需求的旗舰工作室也迟早会被自己的“名望”拖垮吧。

9月，微软官方确认“帝国时代”系列开发商Ensemble Studios在完成《光环战争》后将被关闭。按照微软的话说，之所以做出这个决定，主要是出于财政上的原因和微软游戏工作室未来的发展前景考虑，也与全球经济不景气的大环境有关。微软的真实动机其实很好理解，此时PC平台本来就不景气，Ensemble主攻的还是更不景气的PC即时战略游戏，金融危机只不过给了微软一个恰当的理由。幸运的是，Ensemble有近60%的成员很快重组为一个新的工作室Robot Entertainment，并与微软游戏确立了新的合作关系。重组后的Robot有足够的空间在游戏类型上做更多尝试，之后的《帝国时代Online》和《兽人必须死！》也都取得了不错的反响。

抱团取暖

游戏厂商相互合并，以应对越来越激烈的市场竞争，本来是业界常态。金融危机当前，大厂合并和收购案就更多了，范围更是涵盖欧美日韩地区。

9月，韩国Webzen宣布，CEO金南州等主要经营者将向NHN Games转让所持股份。至此，加上原有的部分股份，NHN Games共持有网禅23.74%的股份，成为其最大股东，获得了经营决定权。对此，NHN表示，双方合作将可增强彼此在韩国及国际游戏市场上的竞争实力，让NHN与网禅两方达到双赢的局面。几乎就在同一时间，日本游戏厂商TECMO与光荣公司各自召开了股东大会，开始就两公司合并的相关事宜进行商讨，并设立“经营统合委员会”，同时发表了拒绝Square Enix收购请求的声明。至此，日本的几大游戏厂商，Square和Enix、Namco和Bandai、光荣和TECMO都相继完成了合并，剩下的只有Konami和Capcom了。不过现在我们知道，单干的未必会被淘汰，相反还可能混得风生水起。两强联手也未必能时来运转，关键还是要看自己对技术和游戏理念的把握。

当然，“合体”也并非总是一帆风顺。向来喜欢到处展开收购活动的EA在2月欲以20亿美元的价格收购Take-Two，合每股26美元，溢价64%，Take-Two则以出价太低为由拒绝。但EA一直没有放弃，先后5次延长了收购报价期限。8月，美国贸易委员会批准其合并计划后，两公司宣布正式进入磋商，但在9月中旬，EA决定取消收购计划，结束与Take-Two的谈判，这一消息让Take-two当天的股价大幅下跌。

金融危机让大家都不太好过，THQ于11月宣布了17%的裁员计划，此时它已经关闭了旗下的5间工作室。12月，EA宣布将进一步扩大裁员，从10月份宣布的4%增加到10%，约为1000人。在这种形势下，哪怕重回洛杉矶会展中心的E3都没能调动起大家的积极性。两年来的缩水和转型让E3的影响力急剧下降，Activision、id Software等多家知名游戏厂商都没有参加2008年的E3展。唯一让人欣慰的是，8月举行的莱比锡电玩展盛况空前，规模达到了历届之最，堪称E3转型的一大受益者。

逆流而上

与国外同行的不景气相比，国内游戏厂商的业绩可以说是蒸蒸日上了。3月中旬，完美时空耗资7亿元人民币购买办公大楼，新购买的写字楼被用作完美时空的主要办公场所，以满足业务和人员扩张的需要。5月份，金山亦斥资1.75亿元人民币购买了7层办公大楼。在艾瑞咨询发布的《2008年第三季度中国网络游戏市场监测报告》中显

示，2008年第三季度，中国网络游戏市场规模同比增长51.9%，环比增长7.7%，达54.7亿元。在全球金融危机下，中国网游行业运营业绩依然出色，各大上市公司的财报一路看涨。网络游戏作为内需型产业，此刻反而被描绘出更多美妙的前景。

截止到2008年，国内已经有4款网游达到了百万在线，这是一个放诸全球都非常高的数字。它们分别为《梦幻西游》《征途》《地下城与勇士》《魔兽世界》，其中前两款更是在这一年突破200万同时在线人数。史玉柱说《魔兽世界》只有60分，《征途》能打90分，这固然是个笑话，但《征途》带来的实际收益的确是惊人的。此时免费网游已经势不可挡，先前坚持收费的厂商也不得不妥协。在《大唐》《天下贰》等产品均未达到预期目标之后，连网易也终于决定《新天下贰》采用时间免费道具收费模式以缓解压力。

有利益的地方就有很多灰色地带，这一年是网页游戏井喷的一年，从2007年的十几款，到2008年的近200款网游。极低的门槛让很多投资者趋之若骛，同时也造就了大量粗制滥造的网页游戏，这时不少游戏为了吸引眼球，还往往采用色情营销方式，直到现在，我们依然可以见到不少打着擦边球的页游弹窗。值得一提的是，如今我们非常熟悉的“山寨”概念，也在2008年大量出现在游戏里。于是我们看到了《圣斗士Online》《仙剑江湖》《真三国》《变型金刚》《火影Online》等“大名鼎鼎”的网游。但当你真正进入这些游戏，看到的通常只是换了外壳的《传奇》而已，甚至是更简陋的网页游戏。

周边“产业”

随着网络游戏产业规模越来越大，也逐渐催生了一些以网络游戏为生的职业。其实这些职业一直存在，打金、代练、甚至盗号，只是一直处于半地下状态，上不了台面。但在2008年12月，据《长江商报》报道，武汉工商部门给一家名为“李洋网络技术服务部”的游戏代练公司核发了营业执照（代练者泪流满面，咱终于也要转正了）。核发执照的工商人员表示，现在国家法规没有禁止代练行为，但也没有纳入规范的管理，于是决定“探索性地发个执照”，把这个营业执照划归“网络咨询、技术服务”类。此举引起不少争议，有人觉得原本处于半地下的代练公司能正式注册，意味着代练者可以获得基本的劳动保障，对他们起到一定的保护效果。反对者则将刚刚颁布的《网络成瘾临床诊断标准》搬出来，说此举无异于跟“标准”对着干。

是的，网瘾，从2008年下半年开始，这个词随着7集

（左上图）《地狱之门》告诉我们，不是所有类型都适合套在“暗黑”架构上
（左中图）《地下城与勇士》的同时在线玩家在2008年突破了百万
（左下图）山寨“仙剑”网游版直接用很多论坛默认头像作为NPC头像









（右上图）《光环战争》是Ensemble在家用机RTS领域的一个尝试，不过显然微软没有给他们更多机会
（右下图）在合并之前，TECMO还能做出《忍者龙剑传Ⅱ》这样脍炙人口的游戏，合并之后，“板垣”出走，TECMO就只能走出“忍龙3”这样的昏招了



电视纪录片《战网魔》红遍大江南北。“网瘾戒治专家”杨永信的名字被无数《魔兽世界》玩家牢牢记住，其所使用的“低剂量电刺激治疗网瘾”方法在社会各界引起了极大争议。但无论玩家的看法如何，随着电视节目的传播，网戒中心算是名声远播了。不少家长慕名前去，将自己的孩子送到网戒中心，支付不菲的“治疗费用”。2008年11月，我国首部《网络成瘾临床诊断标准》更将“网瘾”的讨论推向高潮。根据这一标准，网络成瘾分为网络游戏成瘾、网络色情成瘾、网络关系成瘾、网络信息成瘾、网络交易成瘾5类。诊断病症的标准为平均每日连续使用网络时间达到或超过6小时，且符合症状标准已达到或超过3个月。网瘾诊断标准一出，一石激起千层浪，各方纷纷提出质疑，众多业内人士以及游戏玩家对于网络成瘾的诊断标准都表示无法理解。“网瘾”一词走红到现在，已经过去4个年头。现在我们中的大多数对这个词可以一笑了之，这几年有人因此成名，有人因此牟利，有人因此遭殃，不同观念、不同立场下的人们表现各异，耐人寻味。

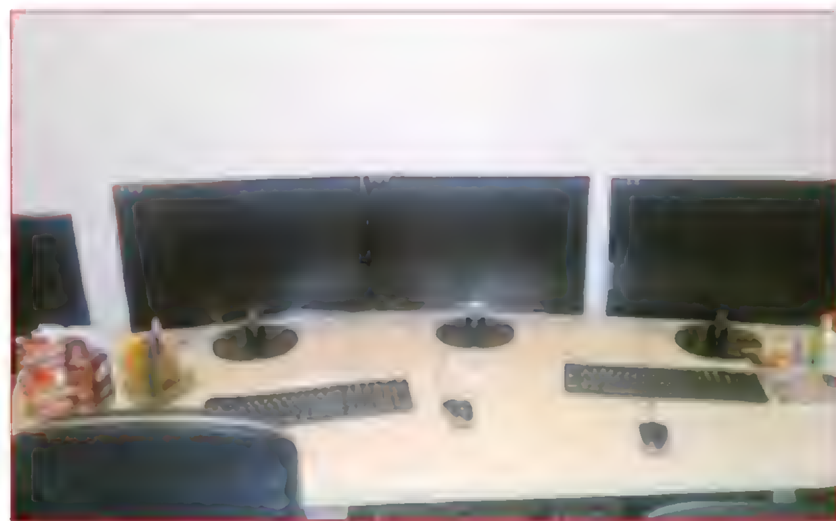
网络游戏产业的不断膨胀，让虚拟网络交易发展迅猛。据资料显示，当时的国内互联网已有几十亿元人民币规模的虚拟货币在流通。有现金流通就有……9月28日，国家税务总局作出《国家税务总局关于个人通过网络买卖虚拟货币取得收入征收个人所得税问题的批复》。批复中表示，个人通过网络收购玩家的虚拟货币，加价后向他人出售取得的收入，属于个人所得税应税所得，应按照“财产转让所得”项目计算缴纳个人所得税，这就是俗称的“虚拟交易税”。不过执行力么……自然就不言而喻了。

停服之日

最后，让我们永远铭记这一天。2008年5月12日，西南处，大地颤抖，山河移位，满目疮痍，生离死别。在积极抢险救援的同时，国务院决定，2008年5月19日至21日为全国哀悼日。在这3天里，各大网络游戏纷纷暂停运营，各网站也都将页面色调变为灰色，举国致哀。

然而，就在这个时期，一个和游戏相关的恶性事件却传播开来。在哀悼日期间，一名自称《劲舞团》玩家的女性网友发布了一个视频指责哀悼，对地震幸灾乐祸。随后网友进行了大规模的“人肉搜索”，并对《劲舞团》进行猛烈攻击，此事件也导致后来《劲舞团》被文化部点名批评。久游网则力图澄清，呼吁同行们为了游戏行业整体形象和发展着想，拒绝恶意竞争。这次事件到底有怎样的原委，恐怕只有当事人心里清楚，如今再去剖析原因已经没有意义。只是在这次事件中，游戏又一次成为了牺牲品。









（左上图）游戏网站为汶川地震做的悼念页面
（左下图）主流媒体眼中的游戏与网瘾
（右上图）网上的代练招聘启示会贴出这样的照片，但具体的工作环境谁去谁知道
（右下图）有主流媒体的推波助澜，“网瘾”想不红也难

不知不觉，又是一个月过去了，希望大家过得都很好。8月是一年最美好的日子，想减肥的热得吃不下饭，不运动也能瘦下几斤，瘦瘦的哥们不如杜绝户外运动看看杂志、吃吃零食，说不定也能壮硕起来！在9月大学开学之前，很多高中毕业生只剩最后几天假期了，有什么该做的事你心里一定有数，千万别留下遗憾。这期我们能看到一些比较有趣的小玩意，其中有的特别特别的贵，你一定不会相信它只是玩具。

触摸屏的游戏革命
——Ringbow与NeuroSky

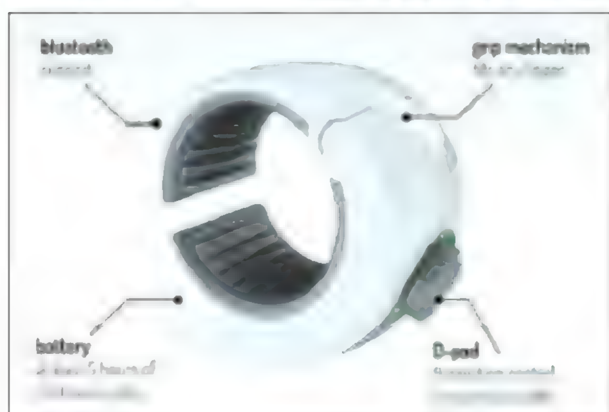
有些游戏开发商就是死脑筋，他们对智能手机真是一窍不通，开发出的游戏控制方式还是用以前的模式——摇杆、AB键，玩家们戳断手指也玩不出漂亮的花样。你身边有多少人是受不了那些蹩脚的游戏才去购买掌机？答案一定是有很多。此时此刻，我们多么希望那些厂商可以动动脑筋，吸取一下其他成功游戏的经验，就算内容暂时赶不上掌机游戏，至少能根据触摸屏的特点，开发出一些更适合人类操作的游戏吧！或许下面两款游戏外设能刺激到他们麻木的心……



↑首发的4款游戏，从描述来看内容都很简单，演示操作方法的成分更多一些

1.指环王：Ringbow

“大家好，真高兴你们能停下来看看，你们的帮助会让Ringbow成为现实，彻底改变我们使用触摸屏的方式！”以上是KickStarter网站上Ringbow项目发起人的留言，这家微型公司研制出了一种像指环的操控设备，它可以辅助我们操作带有触摸屏的设备，特别适合尺寸较大的平板电脑。本文截稿时，他们已经募集到了3.3万美元，距离10万美元的项目启动目标还有一定距离。只要捐助35美元就会得到第一批产品和数个配套游戏，诱惑还是相当大的，Facebook上一共有875个人表示喜欢（Like），一些知名媒体也表达了他们的看法：



“Ringbow将在触摸屏游戏的操控与精确度之间搭起桥梁”——Mashable

“真值！”——IGN

“来一个！”——Robert Scoble

“你应该看看这个次世代游戏外设”——Pocketgamer

←支持蓝牙，适合粗细不同的手指，9向精确控制的操作盘，电池可连续使用5小时



→多种颜色的Ringbow，当然啦！它们还只是效果图，实际真能这么好看吗？

Ringbow到底是什么？

它是一个指环，其上有类似摇杆的装置，把它戴在手指上不会干扰你的正常操作，你可以自由使用触摸屏，只在需要时用指环精确操作。作个不恰当的类比，Ringbow有些像任天堂在Wii上使用的“双截棍”，在原有手柄之外新增了一个操作设备，给玩家带来更多的选择。不同的是，Ringbow加入一个操作设备，它更主要的使命是让游戏操作更精确、更容易，更有些像鼠标与PC之间的关系。

Ringbow用蓝牙与Android/iOS设备连接，它拥有一套底层驱动，可以支持目前所有存在的程序。该公司也会提供一套API用于第三方开发者设计出针对Ringbow优化的游戏。现在你可用它来快速定位光标，修改长长字符串中的错别字，未来你甚至能用它操作智能电视、在开车时接电话。

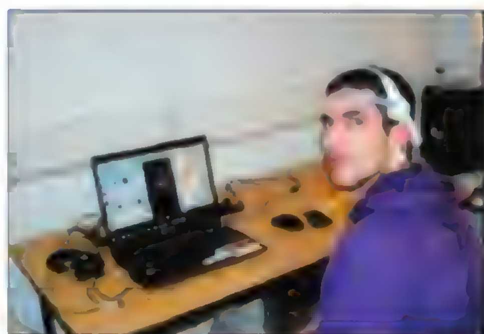


→绿色限量版，只给最尊贵的用户，代表了该公司对早期支持者的敬意


↑产品使用蓝牙连接，重90g，由单节AAA电池供电，使用时间长达8小时

2.脑电波之力：NeuroSky Mindwave Mobile

用思想控制物体的移动……你不是有了超能力，那是NeuroSky Mindwave Mobile在帮你！这款使用于Android、iOS、PC、Mac的外设，有可能是世界上最便宜的脑电波设备，它售价约130美元，价格中还包括Brainwave Visualizer、Man.Up、ZombiePop、Meditation Journal、MindWave Tutorial等5款软件。这个像耳机的设备可以输出脑电波波谱，感知你的注意力和眨眼情况。


↑戴上后有没有《Heroes》里Saylor的感觉？

↓MindWave使用TGAM1模组，图中为正确佩戴方法




←看起来就像一只100元左右的耳机，故意将麦克风的位置对准额头……

iPad点亮“艺术墙”

也许iPad注定不能成为一个好的掌上游戏机，它更大的用处是浏览网页、看书、看视频，以及把一整面墙变得闪亮！用屏幕照亮墙吗？不是……iPad只是一个遥控器，真正的发光本体是“Aurora LED Wall”。这面由LED组成的墙壁，内置芯片控制它的发光效果，能产生各种各样的奇幻效果，你可以在iPad上写字，让它当显示屏。通过检测音频线路输入的信号，LED还会像音频播放软件均衡器那样，随着声音的变化改变可是效果。


→完全由个人设计安装，老外真是会玩！

大师，学习了！
——几款iOS设备的摄影附件

你喜欢摄影的原因是什么？是想成为摄影师，还是想在论坛里被网友称为老师？其实都不是，多数人喜欢摄影的原因很单纯——好玩。拍自己喜欢的照片很容易让人乐在其中，它有点像烹饪，你可以按喜好调制出独特的风味。口味刁钻的人，喜欢用别人没有的器材，拍出别人一辈子也想不到的照片。从普通爱好者到摄影的至高境界，下面的几款产品能说明一切。





↑iPhone 4S拍摄的样张，效果真是糟糕……

1.iPhone的望远镜

相信用不了几年，智能手机就会完全取代卡片机，在那之前最大阻碍，无疑是智能手机镜头存在的结构限制——它无法实现光学变焦。“Eye Scope”目前提供了一个简单的解决办法，这款专用于iPhone 4/4S的外置镜头挂件提供8倍光学变焦能力，外壳底部还可以连接三脚架，远距离拍摄时会起到重要的稳定作用。它的详细参数如下：

- 售价50美元，附件中含一小型三脚架。
- 最短对焦距离8m，8倍光学变焦。
- 视角16°，尺寸30mm×75mm。



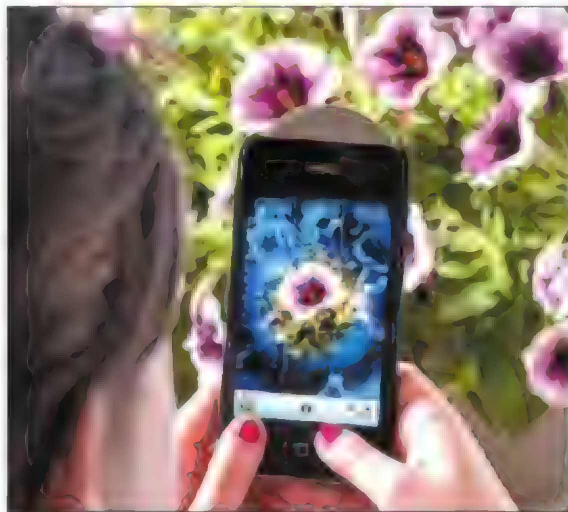
→小小的三脚架，镜头还是“红圈”的呢，真牛！



←通过像手机套一样的外壳套在iPhone上，它不能调节，不支持除了iPhone 4/4s之前的其他手机

2.是摄影，还是玩左轮手枪？

你见过拒绝使用Photoshop、专用胶片拍摄黑白照片的摄影爱好者吗？是不是很难理解呢？现在这种习惯，也可称为追求艺术的精神传到了手机领域，有些人打死也不用Instagram的滤镜效果，一定要用最传统的滤镜方式。Holga瞧准了这批用户，装上他们的iPhone镜头，手机看起来就像一把左轮手枪，中间的转盘上一共有10个不同样式、颜色的滤镜，喜欢哪个就把哪个转过来贴在iPhone镜头上，从此不用任何软件，拍时看到的样子就是出图后的样子。



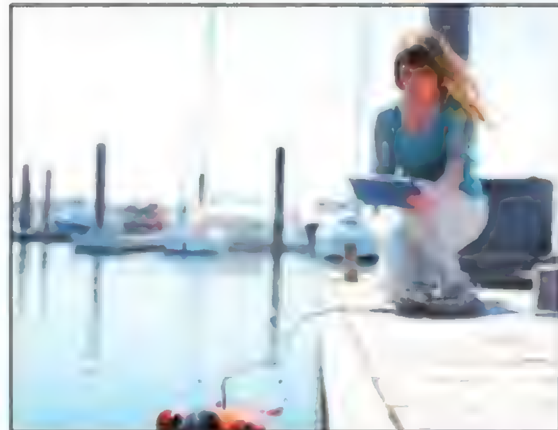
←何苦呢，你说是不？



→模仿老式相机，售价约30美元

3.为拍照片自购潜水艇

Aquabotix公司不久前推出了名为“HydroView”的迷你潜艇。这个小铁罐子不是装人用的，而是专门用来记录水下情况，向iPad实时传输1080p高清视频。据Aquabotix称，HydroView能以5节速度潜入约45米深的海底，速度最高5节。



↑美女准备试航，小心别被线缠到脚喔！

除了通过iOS设备外，你还可以用笔记本无线操控。不过明眼人一眼就能看出，HydroView的“无线”是指遥控设备与机顶盒之间的连接，而机顶盒是通过联机线与潜艇相连的。

HydroView的电池可续航3个小时，线长22.8米，购买者还可定制增加线缆长度。我们无法得知升级线缆的费用，但从潜艇4000美元的要价来看，线缆的要价也不会低。买了潜艇做什么呢？水手、考古人员、搜救队等专业人士可以用它查看海底情况，小孩也可以安全地欣赏水下画面，钱多的摄影爱好者也不用买镜头了，一搜潜艇可以拍到其他人一辈子也拍不出的照片，想一想就觉得美妙！



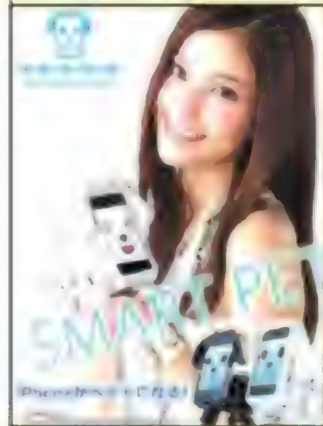
↑iPad实际操作界面截图，效果还算不错



→多漂亮的小潜艇，要是卖400元就好了

拍照算什么？SmartPet让iPhone跑起来！

熟悉日本动漫、游戏的朋友不会不熟悉BANDAI这个名字，你们知道这家公司还是“电子宠物”的创造者吗？多年来他们一直没有停止研发，最近推出的一款产品“Smartpet”一改往日特点，用智能手机作为宠物的面部和控制系统，让宠物狗获得了一张“麻将脸”，看上去滑稽可爱。



↑电子宠物狗也会害羞的吗？

主人可以用语音命令控制Smartpet，它会为你唱歌跳舞、接电话，甚至设定闹钟帮你起床。与以往的产品相比，Smartpet应该算是互动功能上拥有了革命性的进步了，它的定价为5960日元，笔者期望它的水货售价不会高于600元人民币。

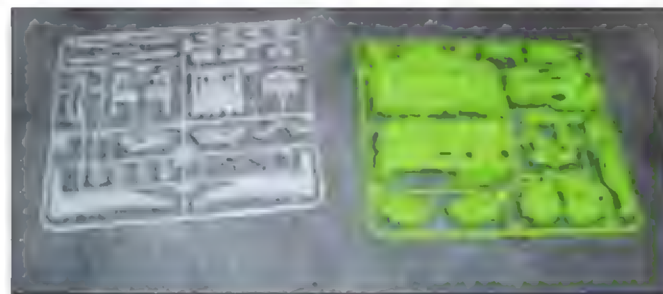
↑充电时的样子，表情好严肃啊……



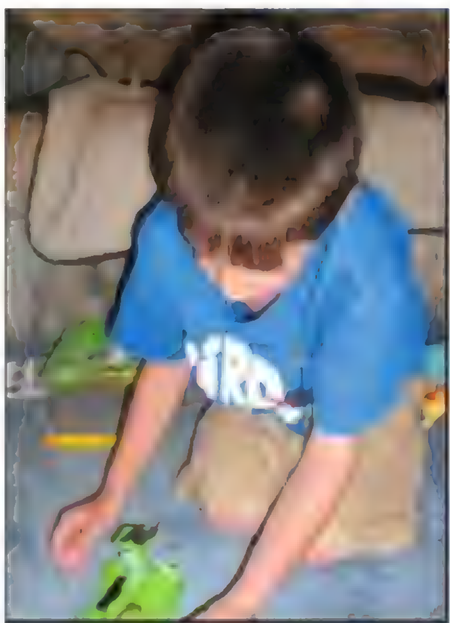
←模样傻傻的，很可爱

小孩真幸福
——玩具还能这么玩？

笔者端午节时去动物园玩，路过园内一羊肉串小摊，恰巧遇到一位很面善的父亲被仅有五六岁的儿子难住了。儿子说："爸！我要吃100串！"爸爸："儿子，吃不完怎么办？""扔了啊！"儿子的表情似乎在说父亲没有生活常识。尽管不愿意，后来还是耐不住儿子的纠缠，当真买下了100串。在场的父老乡亲都埋怨这当爹的太溺爱孩子，这大叔也只是不好意思地笑笑，说："没办法，现在的小孩真幸福……"看到此情此景，除了感慨父爱的伟大，也不得不说，溺爱孩子真不是一件好事情。下面我们来看几款融合了高科技的玩具，它们一定会大卖特卖，原因你懂的……


↑安装时，你需要先拆掉零件，再把它们拼在一起

1.太阳能变形金刚


←小男孩很认真地研究怎么给小车充电

下面这款玩具是一个"7合1"的变形金刚，利用可拆解的组件，小孩可以组成7个不同的模型：2个充电站，5种不同的汽车。玩具的安装十分容易，无需螺丝刀等工具，徒手就能完成。充电站有2个输出接口，一个是用电池供电，另一个是用太阳能，如果用电池，小汽车大约5秒就能充满，太阳能充电则需120秒，充满后可以跑50~80秒。

5种小车包括：太阳能动力汽车、概念汽车、推土机、翻斗车、跑车，太阳能概念的运用能培养孩子对科学的兴趣。这款玩具获得了数个美国儿童玩具媒体的奖项，售价仅27美元，几乎人人都买得起。

↓全部7种模型（这是效果图）


2.搭配游戏机使用的充气跑车


↑用这个东西玩Wii会非常别扭，从图中手柄的位置你就能想象得到

玩游戏，请认准任天堂商标！现在一过节日，开明的叔叔阿姨都会给亲戚家的小孩子买游戏机或相关配件当礼物，任天堂的产品一向被人们认为健康无害，适合小孩。于是玩具周边厂商也紧跟其后，看看能不能捡到一些便宜。国外亚马逊日前上架了一款搭配3DS或Wii使用的充气玩具跑车，40美元的价格还附赠打气筒。


→这个版本是不是更好看呢？

玩具用了《马里奥赛车》做宣传图，把3DS或Wii手柄安放在方向盘上，充气后再把方向盘安上，小孩就可以像玩仿真赛车游戏一样坐在里面游戏了。充气车最高可承重约100kg，一般成人也压不坏，听起来很棒吧！上架至今，有一位家长的留言很有参考价值，他说这个充气玩具不适合用来玩《马里奥赛车》，因为游戏没考虑过为方向盘操作方式做优化，玩起来会非常的别扭。



这款玩具在网上销量一般，不过在实体店中应该会卖得更好，大大的包装小朋友一见到就会尖叫

3.为小孩设计的汽车：Camatte


↑复古造型，车门由液压杆支起，结构简单

↓另一款式，外型更加时尚


在咱们国家，你必须满18周岁并拥有驾照才允许驾驶机动车，许多国家也都有类似规定禁止小孩驾驶汽车。不过在日本东京的一次玩具展上，丰田汽车公司展示了一款名为"Camatte"的概念电动车，惊得不少观众目瞪口呆。丰田方面表示，他们研发这款汽车的目的不是为了让你的孩子以"70码"的速度撞飞斑马线上的行人，而是为了起到教育作用，帮助父母教小孩如何开汽车。厂方还一再强调，这种小汽车是不允许上路的，它应该在封闭的非共用道路上行使：比如卡丁车场。

Camatte的外型就像玩具，车身结构极其简单，它的顶盖就是车门，向上开启后可以看到1前2后共3个座椅，座椅前后的距离很近，父母可以很容易地坐在后面指导，关键时刻还可以随时接管方向盘。价钱没有公布，不过外界一致猜测它的售价不会很低，至少不是普通家庭可以接受的。


→空间狭小，内饰非常简单，设计了多个把手方便进出

激励孩子学做饭：Hello Kitty微波炉

家庭条件比较好，再加上是独生子女，太多女孩子变成了名副其实的小公主、小格格，吃块水果都懒得动手去拿，更不要说学做饭料理家务了。你身边有这样的小朋友吗？如果有，送他爸妈一个"Hello Kitty微波炉"吧！它有700W的最高功率，可分10档调节，内置6种菜谱，只要一点就自动设置，小朋友很容易就能学会。微波炉价格约75美元，国外亚马逊有售。

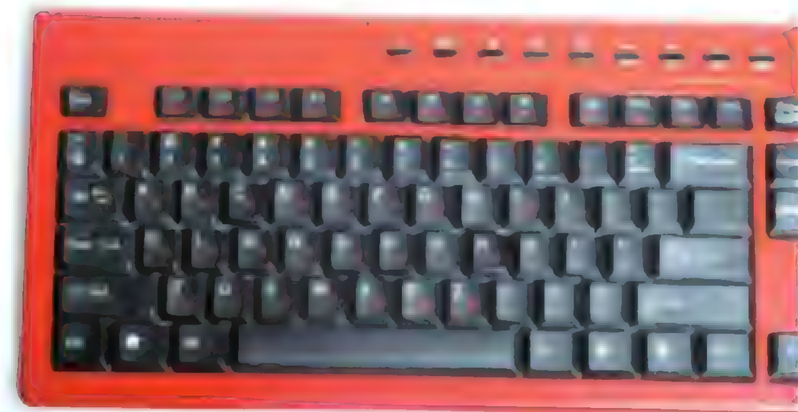


微波炉不是个危险的电器，使用时只要脑子没坏都不会有危险，想想山区几岁的小孩，他们都会生火做饭呢！

长大后的世界啊！
——我们要学习USB接口，不惧怕奇怪的东西

人一长大，就没有小时的天真无邪、自由自在了，我们总会遇到挑战与机遇，生活中也难免遇到磕磕碰碰。我们需要不断接受新鲜实物，以免被后来人淘汰，大家一起学习USB接口的精神吧——来者不惧，即插即用！接下来的几款产品比较“奇怪”，还好它们都是USB接口的。

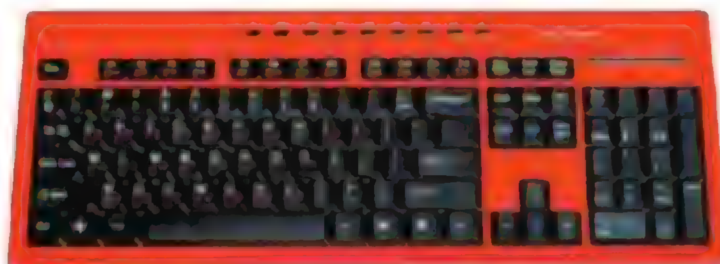
1.字母表键盘



↑除了A~Z，其他按键的位置不变

刚学打字的时候，笔者一直咒骂键盘的设计者，怀疑设计者内心扭曲，故意打乱字母顺序给学习的人设置障碍。后来渐渐明白，这么做是为了避免英文输入错误，那是从打字机时代一直沿用下来的习惯。这种方式不易输错，也的确不利于学习，家里如果有老人想学电脑，你不会让辛苦一辈子的老人家绞尽脑汁背键位吧？！

A、B、C、D……X、Y、Z，键盘就应该这么排列，一款名为“Alphabetical”的键盘真是帮了很多人的大忙，节约了大量的学习时间。技术上没有过多细节可说，它是很普通的薄膜键盘，外壳是塑料材质，接口为USB 2.0。售价也不算很贵，约为23美元。







↑键盘上似乎还有个按键，能在ABCDE和QWERTY之间切换模式

2.USB便携电脑

笔者之前介绍过Android系统的便携电脑，最近发现这类小玩意越来越多了。例如一款长相好似U盘的USB便携电脑“CX-01”，不仅硬件配置比较不错，系统也更新为Android 4.0，售价仅53美元。

CX-01搭载1GHz Telechips TCC8923（ARM Cortex-A5）处理器和Mali 400 GPU，内置512MB内存和4GB存储空间，支持无线WiFi上网。可惜的是CX-01并没有提供microSD卡插槽，意味着我们无法用microSD卡引导其他系统。



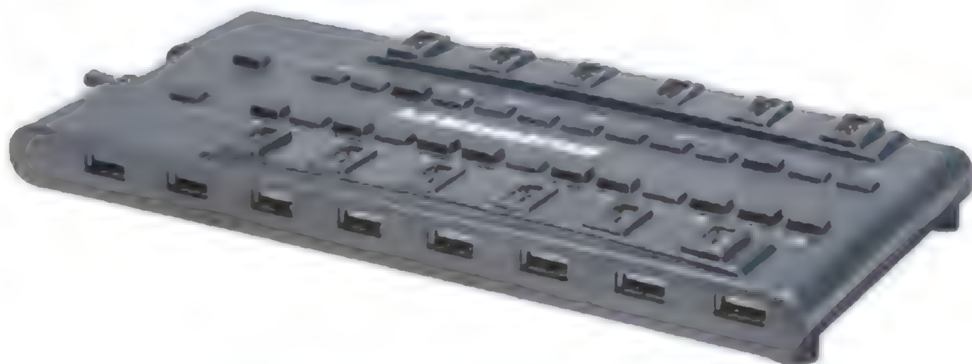


↑通过HDMI输出音频和视频信号

←这就是CX-01，它能连接USB键盘鼠标

3.不怕USB接口少，28个够不够？

一个USB Hub大约只能供额外4个接口，如果你要多插几个U盘、读卡器、鼠标键盘、耳机……还得请出MondoHub的一款产品。它售价90美元，可扩展高达28个USB接口，其中4个还支持USB 3.0设备。在宣传页面，厂商说它可以一次为多个USB设备充电，每个供电最高达500mA，具备电流过载短路保护功能，用户可以单独开关每个接口，支持即插即用。



↑同时为多个USB设备充电需要外接电源

4.这个数据线会发光

晚上给手机充电一点也不好玩，最大的困扰是你很可能在黑暗的环境下找不到数据线。尤其半夜起床，不注意还会被充电的数据线绊到。如果有了Xenon这款“荧光数据线”，你就再也不会为这样的琐事烦恼了。Xenon线长0.8米，做工相当精细，充电时会发出蓝色的荧光，你好像真的看见电流在数据线里涌动。好东西的价格总是很贵，Xenon标价高达59美元……

→白天是不亮的，只有晚上环境光线很暗时你才会注意到它

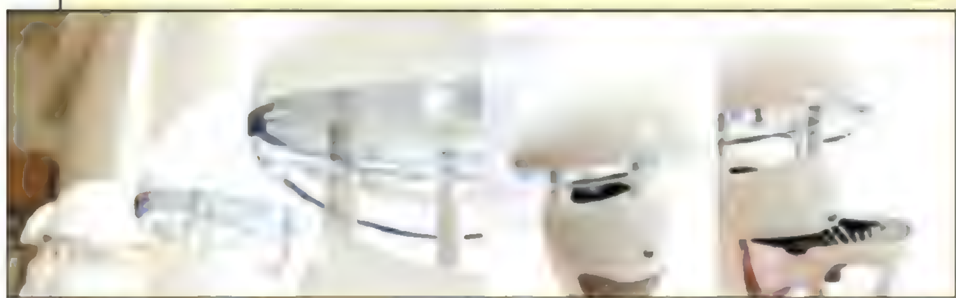
↓来自视频的截图，实际上蓝色光条会有流动的效果





杀蚊虫，用InaTrap

不论大人还是小孩，都应该痛恨蚊子这种生物。现在正是蚊子猖狂的时日，别再用杀虫剂、蚊香损害自己的健康了，买一款InaTrap这样的“灭虫器”，你就可以简单有效，又不失体面地杀死它们了。InaTrap用淡淡的光线吸引小虫，还能排放二氧化碳，让蚊子误以为那是一个人类。其底部有一个静音小风扇，所有飞近的小虫都会被吸入其中，再也不会活着出来。



它就像是个小台灯，造型十分美观

写在前面

德国年度游戏大奖（SDJ、Spiel des Jahres）是世界上最有影响力的桌游奖项，如同桌游界的奥斯卡奖一般，该奖项创立于1978年，每年举办一届。按惯例，该奖项的评委们在选出提名游戏之外，还会给出一个推荐桌游名单，这个名单中包括5款以上的桌游，都是评委们认为有趣并大力推荐的。今年的推荐游戏有8款，本期将由专文来介绍这8款游戏。虽说“至少有一款你会喜欢”这样的提法太俗，不过这8款游戏确实涵盖了诸多桌游类型，值得关注一下。对于SDJ的获奖游戏，我们也将在下期专文介绍。

本期的桌游机制纵横谈讲的是掷骰子（Dice Rolling）这个机制，这款机制非常广泛地应用在桌游中，应用方式之多、涵盖层面之广，只怕很少有其它机制能与它相比。我们从小玩的“飞行棋”“强手棋”都用到了骰子，就算打麻将也离不开它。你可以说你没玩过桌游，但你要说你没投过骰子，我还真是不太信呢！

本期的国外精品桌游介绍的是《Toc Toc Woodman》，这是款设计思路新颖、玩法简单有趣的游戏，配件也算精美，更重要的是最多可支持7人游戏，同时适合家庭娱乐，教小朋友玩也没问题……

国产桌游介绍的是《调酒大师》这款作品，与酒相关的国外桌游数量并不少，比如之前我们也做过葡萄酒相关的桌游专题。《调酒大师》虽然选用了国人不太熟悉的“调酒”题材，但是只是借了个壳而已，其实质是一款数字组合游戏，这游戏的互动性和欢乐度都还不错，适合做聚会游戏。

本期的魔兽内容是“阵营领袖们的前世今生”一文的最后部分，讲述的是被遗忘者和血精灵的领袖。文章的最后是2012魔兽世界卡牌亚太赛的花絮，那张范克里夫的素描EA卡，是亚太赛16强的奖品之一，真是让人垂涎三尺呀。

在连续进行两期仙剑卡牌Online的报道后，本期我们将目光转向仙剑卡牌实体牌，39元的“仗剑江湖”版面世在即，更加方便了玩家携带及游戏。游戏的第一部扩充“资料片”也在紧锣密鼓地制作中，本期的采访披露了很多相关内容，大家可以关注一下，相信不久后玩家就可以亲身体验了。

最后说句闲话，当小编我写上面这段文字时，一年一度的ChinaJoy正在紧锣密鼓地准备着，期待展会上能有更多的桌游厂商和精品桌游出现吧。如果你关注CJ，看到我这段文字时，就该知道我的愿望有没有实现了。



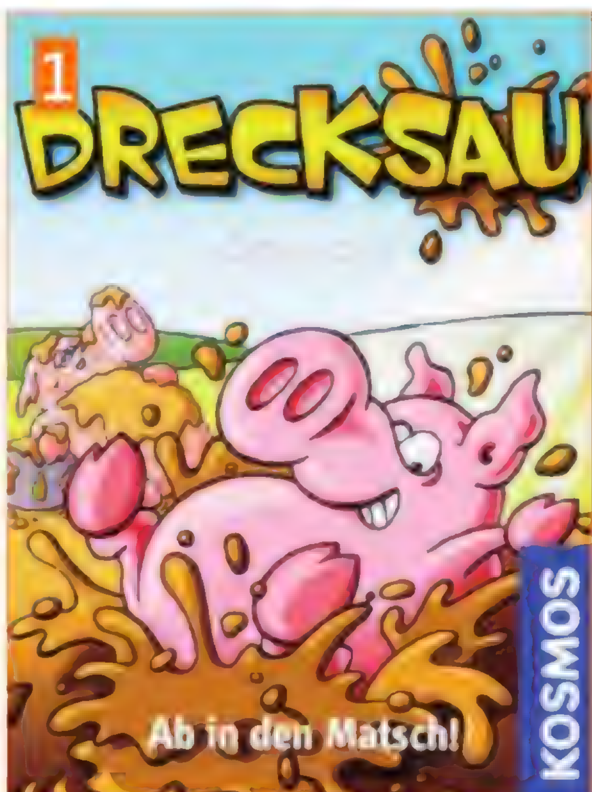
SDJ 2012推荐游戏

■北京 君子不器

首先把SDJ解释一下，德国年度游戏奖（Spiel des Jahres），简称SDJ，是目前世界上最具影响力的桌面游戏奖项。今年的SDJ年度游戏大奖在7月9日揭晓，对于提名的3款游戏及获奖等相关情况，我们会在下期专文介绍。每年SDJ还会有一个非常推荐的游戏列表，一般有5个以上的游戏，都是SDJ评委推荐的很棒的游戏。今年一共有8款，下面我们逐一介绍一下这些推荐的游戏，相信一定有你喜欢的。

Drecksau

中文译名《脏猪》，是一款简单的卡牌游戏，游戏只有66张牌，其中包含12张小猪牌，小猪牌两面的画面一面是干净的猪另一面是脏猪。游戏支持2～4人，根据玩家人数，每人在游戏开始时拿3～5只小猪牌（干净面朝上）和3张手牌。玩家每回合要将自己的一张小猪牌翻面，翻到脏的一面，然后从手里打出一张牌，这些牌包含：下雨牌，可以将包括己方在内的所有脏猪牌翻到干净的那一面；猪圈牌可以使玩家的一只小猪不受下雨牌的影响；闪电牌可以摧毁一个猪圈，而避雷针牌可以保护猪圈不受闪电的摧毁；农夫牌可以将脏猪变成干净猪，还有其他功能牌。而玩家的目的就是将自己所有的小猪牌都翻到脏的一面。



1.Drecksau封面



2.Drecksau典藏包

这款游戏非常轻松，机制上属于卡牌管理，游戏时间很短，标准时间是10分钟一局，玩家只需要凑够避雷针、猪圈等牌，并把握好使用的时机，就可以获胜。总体来说游戏在设计思路和机制上很有新意，主题也风趣，是比较适合家庭和小朋友的一款游戏。

Indigo

中文译名《靛青》，这是一款2～4人的棋板摆放游戏，类似《通路》（Tsuro）、《地下铁》（Metro）等道路连接游戏，游戏有一张版图，版图上有可以放置宝石的宝藏点，有可以放置棋板的空地，以及玩家的入侵点（既起始点），玩家每回合要将手中的一个棋板摆在空地上，每个棋板包含





3.Indigo游戏配件
4.Indigo封面

三段路，如果某张棋板连接了宝藏，则要从宝藏中拿出一个宝石，放到对应路的尽头，玩家的目的就是通过放置棋板，把宝石引到自己的入侵点。游戏一共有12个入侵点，根据人数不同，这些点会按规则分配给每位玩家，较为分散的分布设计，使游戏变得十分有趣。

当所有宝石拿光后，根据得到宝石的分值算分，分数最多的玩家获胜。我们可以在这款游戏中看到Tsuro的影子，但却又不是完全相同，由于游戏机制很简单，玩家只需考虑“害”别人或“帮”自己这两个选项，而随机的棋板片也让游戏不需要过多的思考，总体来说，游戏凭借精美的配件、简单的机制、充满变化的过程，受到很多轻度策略玩家的喜爱，而这种设计方式也符合SDJ评选的宗旨。

Kalimambo

中文译名《卡利和曼波》，游戏名字取自游戏中的两个动物，游戏是3～7人的移动类游戏，在游戏图板上有一圈路，将玩家们的棋子随机摆放在路上，一个挨着一个，然后将Mambo摆在队尾，将Kali摆在队首，每个玩家得到跟自己棋子颜色相同的12张牌（数字是0～11），同时还有黑色的12张牌，是属于Kali的。玩家每回合要从12张牌中选一张，然后扣着拿出来，当所有人选完后再同时翻开，并且从Kali的牌中也翻开一张。不同的数字大小将决定玩家向前移动的先后顺序，而移动永远是移动到最靠前的第一个空位上，如果多个玩家的数字相同，则只有棋子在最后的玩家可以移动。玩家在移动中会导致两种减分情况，第一种、移动到了一个画着粪便的格子上，玩家将减3分。第二种、当最靠后的玩家移动后，Mambo要立刻移动，他将向前走到最近的一个玩家棋子后，这个玩家也将减分，减的分数跟Mambo走的距离相同。游戏12轮后结束，哪位玩家的负分少哪位玩家获胜。

这款带有逃脱成分的游戏支持最多7人，是难得的聚会游戏，游戏包含少量的策略成分，更多的是玩家踩到粪便或被Mambo撞到时的欢乐和抱怨。总体而言，对于这样一款在聚会时可以活跃气氛，让玩家都可以积极参与的游戏来说，已经设计得足够好了。

Kulami

中文译名《库拉米》，是一款2人抽象策略游戏，游戏中提供带有不同数量凹槽的小棋板，数量是2、3、4、6，游戏一开始先将这些棋板随机拼好，然后玩家在红或黑两种颜色球中选择自己使用的颜色，游戏过程就是将自己的球放到凹槽里，下次放球时，必须跟之前放的球在同一排，玩家的目的是在小棋板上拥有更多的棋子。在游戏结束时，每个小棋板分开计算，如果玩家在这个小棋板上拥有较多的球，则有多少个球算多少分。如此，看谁的分数多谁赢。这款两人游戏属于轻度策略游戏，玩家在游戏中可以预估对手下一个棋子放哪，以及可以规划自己的棋子怎么放，策略成分有限，计算量不大。由于是抽象策略游戏，所以运气成分也不高，完全是看玩家是否能够找到最优的选择。

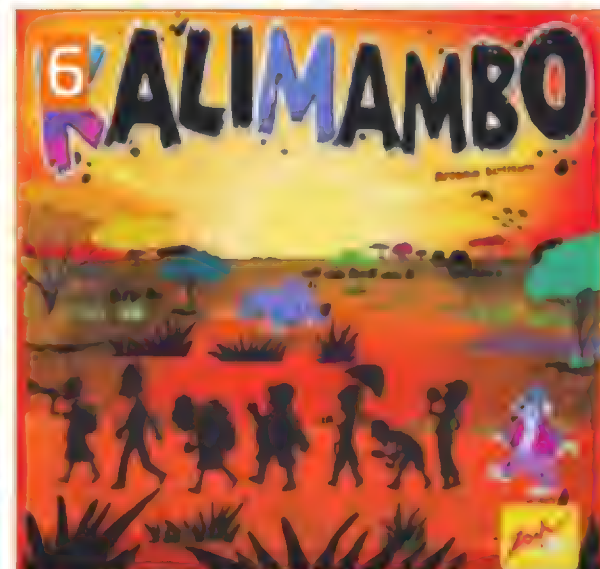
Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen

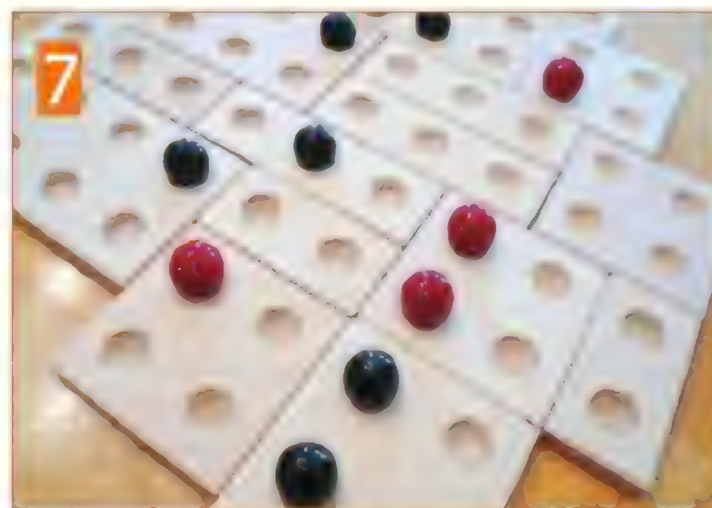
中文译名：《Lupun女士和神秘数字》，这也是一款棋类游戏，支持2～6人，游戏有一张小的图板，上面有4×6的方格，玩家在游戏开始时会得到4张任务卡，并可以保留3张在结束时得分，每轮玩家要将一个数字片（0～9）放到图板上的一个空着的地方，直到图板上被填满为止，这时玩家要亮开游戏一开始发的任务，如果成功完成，就可以将牌留下，算自己的总分。然后开始新的一轮，几轮之后，谁的牌最多，谁获胜。游戏虽然支持6位玩家，但是人太多时可能玩家的平均行动就会很少，从而影响玩家完成任务。

Pictomania

中文译名《铅笔画画》，这是一款3～6人的绘画游戏，玩家每人会有一个画板，简单的游戏规则就是玩家根据自己画的东西，来互相猜。在游戏开始前，玩家先要用盒内的纸板做两个卡牌架子，每个架子上能放3张牌，牌对应位置下面













5.Kalimambo游戏配件
6.Kalimambo封面
7.Kulami游戏配件
8.Kulami封面
9.Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen游戏配件
10.Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen包装盒

还有一个符号，游戏从最简单的题开始，既从绿色卡牌堆抽出6张牌，立在架子上，玩家们要从符号牌堆和数字牌堆各抽一张牌来确定自己要画的词，然后开始画，画的过程中，玩家可以去猜别人的是什么，猜时只猜数字不猜符号，玩家从自己的一组数字牌挑出一个觉得是对手的词的号，扣在那个玩家面前。当所有玩家都画好，都不再猜时，就开始揭晓答案，猜对的玩家会得到分数，被别人猜出来也会得分，而那些猜错，或者没人能猜对自己画的玩家，则会减分。

通过绘画答题的游戏之前有过一些，但这款游戏通过巧妙的选题机制，让所有玩家都可以同时画画，并且互相猜，从而提高了游戏的互动性和参与感，游戏的配件十分齐备，无论是画板、笔、橡皮擦等等，一应俱全，画风和配色也很清新，给人以视觉上的享受。

Santa Cruz

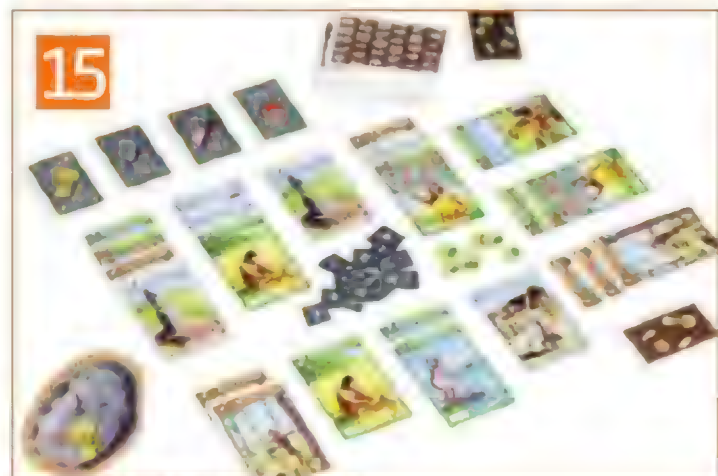
中文译名《圣克鲁斯》，是以美国一座城市命名的游戏，游戏支持2～4人，是标准的策略游戏人数配置。从介绍的这8款游戏来看，这款游戏是最接近版图策略游戏的一款，游戏版图有一个岛屿，岛屿上有很多地区，这些地区通过道路、河路相连，玩家的目的就是在这个岛上进行移民，不断扩展自己所占区域。游戏进行两大轮，每一大轮的行动顺序都是出牌，然后造房子，如此反复，玩家的手牌是各种路，比如河路、土路，出对应的道路连接牌就可以在下一个邻近的地区建造相应的房子。在游戏中，玩家连到哪个区域，还可以翻开这个区域的遗迹片，从而获得建造之外的奖励。













11. Santa Cruz封面
12. Pictomania游戏配件
13. Santa Cruz游戏配件
14. Pictomania封面
15. Rapa Nui游戏配件
16. Rapa Nui封面

Rapa Nui

Rapa Nui就是当地语言对复活节岛的叫法。这是一款有一定策略性的2～4人卡牌游戏，玩家扮演一个部落的酋长，通过收集资源、献祭、建摩埃石像等方式提高自己的荣誉，荣誉最多的玩家获胜。游戏中有2种牌，一种是复活节岛牌，包含摩埃石像、祭祀、伐木工、猎人&采集者这4种牌，其中猎人&采集者中又会有不同的4种图标，对应4种祭品；另一种是祭品牌，包含4种类型。每位玩家在游戏开始时有1张伐木工牌、3张猎人&采集者，伐木工牌放在自己面前，其他藏在手里，同时还会随机得到4张祭品牌。游戏是轮流回合，玩家在自己的回合一次执行3个行动：1.拿一张祭品牌，祭品牌按种类摆在桌上，玩家拿牌默认需要5个木头，但如果玩家有对应的复活节岛牌在自己面前，就可以少交木头；2.从手中打出一张牌，玩家可以打出一张伐木或一个类型的猎人&采集者牌（不限张数），来降低拿祭品牌的费用，或者打出一张祭司牌（触发祭司记分时，要比较玩家祭司牌的数量，多的可以得分），或者打出一张摩埃石像，这时会出现一个献祭过程，从当前玩家的下家开始，每个玩家都要出一张献祭牌，当前玩家最后出，并且扣着出，然后再从明着的祭品牌中拿一张，都放在一起，这些牌会在游戏结束时确定各种祭品牌的分数（最多的3分一张，然后是2分、1分）；3.玩家将手中复活节岛牌补到3张，复活节岛牌会堆成4堆牌，每堆4张，都亮着放，其他放在一边备用，当玩家补到3张牌后，会根据最后露出的牌，进入一个奖励轮，比如最后露出的是伐木工，这时每位玩家数自己伐木工牌的数量，每有一张都会奖励一个木头，而且最多牌的玩家，并且至少有2张牌时，还会额外奖励一个。其他牌的奖励效果也类似。游戏会如此持续，直到复活节岛牌堆用光，玩家统计各种分数，最多的获胜。

这款游戏虽然只是一些卡牌和指示物，但各种要素之间关联较多，形成组合和供需关系，让游戏变得很严谨，也十分考验玩家规划手牌、计划行动的能力。再加上游戏的画风也不错，可以说得上是一款上乘之作了。

总结

自去年SDJ新增加了专业游戏评选的奖项后，以SDJ命名的奖项就可以名正言顺的按照评委的共识来提名游戏了。就结果来看，提名的游戏都属于轻度策略游戏，适合聚会和家庭，但可能会被深度桌游玩家嗤之以鼻。在德式游戏理念的引导下，设计者不断追求设计完美的游戏，很多游戏只倾向于计算和博弈，忽略了游戏的趣味性和社会性。就好像一些玩家沉迷电脑游戏一样，一些玩家也开始沉迷那些复杂的策略游戏，使自己变成了桌游宅，这种现象背离了传统游戏的一些理念，比如人与人面对面沟通、提高人际交往、让人更外向、让全家人可以一起游戏等等。在这种趋势下，可能一款桌游只需要一个电脑程序就可以创造出来，而完全不用考虑参与者的体验与感受，但这样下去却是桌游的一条死路。SDJ近两年的转型，也正是认识到了这一点，他们开始鼓励那些为家庭和聚会创造游戏的设计师，给他们荣耀，给他们回报，从而让SDJ可以引导桌游朝着积极的方向发展。

伐木达人

●游戏名称：Toc Toc Woodman ●中文名称：伐木达人 ●游戏人数：2~7人 ●设计者：Justin Oh
●出版公司：DG Games Gemblo、Mayday Games ●出版时间：2008年



Toc Toc Woodman封面

这是款2008年推出的桌游，去年有了中文的版本，不过这款游戏真不需要什么中文版，因为游戏规则简单，配件精巧且形象，大概看一遍配件，就能把玩法猜个八九不离十呢！

游戏名字是“伐木达人”，那么首先要有“木”可伐，游戏配件中有一个树根（塑料制，下同），算是底座，上面放9节木头。这9节木头都是由树干和树皮组成的，每个树干上有4块树皮，树皮和树干之间是靠槽道固定的，在树皮下方悬空的状态下，树皮就会顺槽道滑落。

由任意玩家起始，按顺时针方向进行游戏。每个玩家在自己的回合都可以用斧子（游戏配件里有一把很精巧的塑料斧子）在“树干”上敲击，每人可敲两次，敲击的位置自选。两次敲击后，将掉落的树皮和树干都收到自己面前，其中树皮每个是“+1”分，树干每个是“-5”分。

玩家们轮流敲击树干，直到所有树皮都落下时，游戏结束，大家计算分数，分高者获得胜利。

这款游戏有两个显著的特点，第一个就是老少皆宜，适合家庭同乐；其二就是规则虽然简单，但可以根据参与游戏的实际情况，方便地修改规则，对游戏的难度进行调整，比如说通过投骰子，来指定必须砍某一层树干等等。



1.树桩 2.伐木斧 3.树皮
4.树干 5.拼好的大树

调酒大师

●中文名称：调酒大师 ●游戏人数：3~6人 ●官方网站：www.geniegames.com.cn
●出版公司：上海灯神信息科技有限公司 ●出版时间：2012年



《调酒大师》封面

这是一款以“调酒”为主题的轻松的卡牌游戏，去除掉国人不太熟悉的“调酒”的外壳，实际上是个数字游戏。首先介绍一下卡牌的组成，本游戏共有卡牌120张，其中有108张数字牌，共有7种数字，分别是0、1、2、3、5、7、9，数字牌还有颜色的区分，其中0有18张（均为白色），1、2、3各有20张（红、橙、绿、蓝、紫各4张），5有15张（红、橙、绿、蓝、紫各3张），7有10张（红、橙、绿、蓝、紫各2张）,9有5张（红、橙、绿、蓝、紫各1张）。除了数字牌外，还有10张任务牌、一张“调酒大师”称号牌和一张规则牌。

游戏开始时，每个玩家抓5张手牌，然后翻开4张任务牌。玩家每回合可以打出一张手牌，放在自己或者任意对手面前。游戏有两种得分方式，一种是“调好一杯鸡尾酒”，就是自己面前的这列牌上的数字加起来正好是13，比如1、3、9的组合（要求相邻的牌不能是相同数字，也不能是相同颜色）就算调制成功，没有一张牌算1分（1、3、9组合算3分）。如果自己这一列牌加起来超过13，就算调制失败，将这一列牌面向下扣在自己面前，每有一张牌扣1分。另一种得分方式是完成任务，每张任务牌上都有相应的数字要求，完成该要求就可以得到任务牌上标识的分数。

上文提到，出牌既可以放在自己面前，也可以放在对手面前，放自己面前的目的是凑成鸡尾酒组合或者完成任务，放对手面前则是使自己暂时避免调酒失败或者让对手调酒失败（需要注意的是，放在对手面前使其调酒失败，这列失败的牌要扣在你面前，扣的也是你的分）。

游戏里有一种酒牌比较特殊，上面带有“小酒杯”标志，这种牌叫炸弹牌，可以正常使用，也可以当成炸弹使用，作为炸弹使用时会炸掉列尾的牌，炸弹牌和被炸牌均扣在使用者面前，每张牌扣1分。

调出第一杯酒的玩家，会立即获得“调酒大师”卡，之后其他玩家只有调出超过他数量的酒时，才能把“调酒大师”卡夺走。当酒牌全抓光时游戏结束，按之前说的计分规则计分，保有“调酒大师”的加3分，分数最高者获胜，有分数并列第一时保有“调酒大师”卡者获胜。


《调酒大师》卡牌

桌游机制纵横谈/10

■北京 君子不器

机制十、掷骰子（Dice Rolling）

这款机制非常广泛地应用在桌游中，只要游戏中有用到骰子的地方，不论使用骰子的数量、面数是多少，在游戏中的使用的场合和频率如何，都属于掷骰子（Dice Rolling）这个机制。

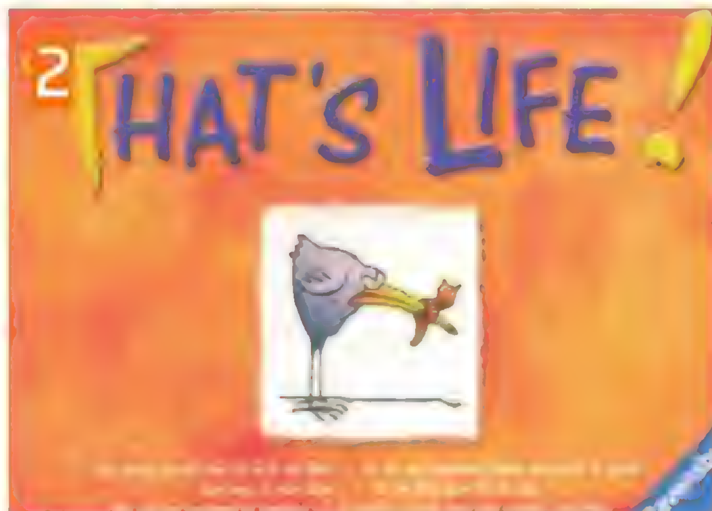
骰子在各个古代文明中都出现的非常早，在我国战国时期的墓穴中已经发现了骰子，而最早的骰子应该是出现在古埃及的壁画上的。骰子出现后的主要功用在于娱乐，在我国古代属于博戏的一种，人们利用骰子不确定的结果来进行赌博或者行酒。就算现如今，利用骰子的大小结果进行赌博，仍然是赌场里的重要赌法之一。

因为骰子所包含的随机成分，所以很多高级策略游戏中并不使用骰子，比如《波多黎各》《凯吕斯城》《历史巨轮》《农场主》等等。而在一些聚会游戏、儿童游戏或轻度策略游戏中，骰子被广泛使用，其中有一些游戏通过巧妙的设计，将骰子的这种随机成分减少或者规避。下面我们先来了解下，骰子在游戏中比较常见的几种使用方法。

移动

Roll / Spin and Move是机制分类中的一种，中文可以翻译成投掷（旋转）和移动，这其中的Roll就主要指通过掷骰子来移动，这也是掷骰子机制中较为常见的使用方法之一。近代桌游的鼻祖《Monopoly》（中文译名：大富翁、地产大亨等等）就是使用这一机制进行游戏的，玩家在游戏中每轮都要掷两颗六面骰子，然后计算总和进行移动，走到目的地后会触发购买该地或交地租的行动。游戏通过这样不断的移动，玩家会不断地花钱和挣钱，如果有人无钱交地租，则会破产退出，直到只剩一名玩家为止。因为这款游戏的出版时间非常早（1933年），流传到国内的时间也比较早，接触过这款游戏的玩家也很多。如今还有许多人在寻找类似大富翁的游戏，而他们中意的就是掷骰子移动这个简单却千变万化的机制。下面我们就介绍几款有这样机制的游戏，来指引玩家去找回玩“大富翁”的感觉。











1.《Monopoly》封面醒目的骰子
2.《这就是人生!》封面
3.赛车游戏中，不同档位投掷的不同面骰子
4.《我是大老板》中的机遇指示物和骰子
5.《Last Night on Earth: The Zombie Game》游戏配件

《That's Life!》（中文译名：这就是人生！），这款游戏的名字是一句感叹话，往往用于面对那些已经无法改变的事情，但却心存惋惜或感叹，出乎意料并且悲喜交加。而游戏过程通过掷骰子这个机制很好地表现了人生中的这种感叹。在游戏中，玩家要轮流掷一颗六面骰子，然后让自己的棋子向前走，棋子向前走的路在游戏中赋予了人生之路的概念，有好事，有坏事，也有机遇，由于是通过掷骰子来移动，所以玩家无法控制自己只遇到好事，避免坏事，而那些机遇也是可遇不可求的，甚至可以将坏事变成好事。整个游戏过程简约却又益智，玩家有时会不经意地喊出“这就是人生”“这就是命”这样的感叹，反映了游戏对于现实生活的真实模拟，以及掷骰子机制在游戏中贴切的应用。

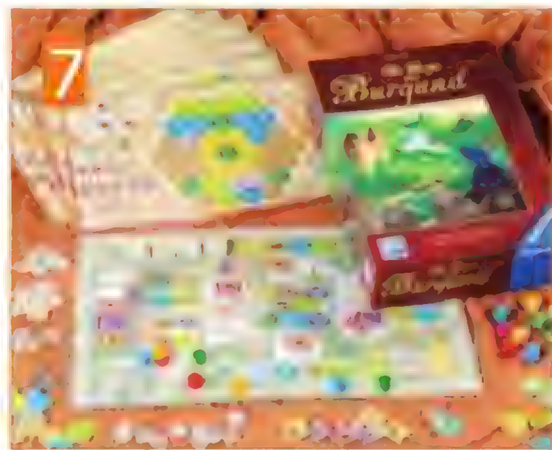
《I'm the Boss!》（中文译名：我是大老板），游戏的主要机制是谈判，玩家在游戏中会遇到各种挣钱的机会，然后进行合作、分钱。游戏有一张图板，四周画各种机会，玩家要轮流掷骰子来移动机遇指示物，移动到哪里就代表着接到哪里的生意，然后要跟生意需要的人物谈判，然后进行分钱。如果谈判失败，也会导致生意失败，无法分钱。在“大富翁”中，主要的两个内容就是移动和交易，玩家可以通过交易地产来实现垄断，建旅馆提高收入。而在这款游戏中，移动的方式与大富翁相同，而交易变成了谈判，所以在玩这款游戏时，也有大富翁的感觉。

除了类似“大富翁”的移动外，还有很多移动的应用，比如竞速游戏《Formula D》，玩家根据自己赛车不同的档位，掷不同面的骰子，直道加速、弯道减速等通过骰子模拟得相当到位。其他竞速游戏，比如赛马、摩托车等，也有使用骰子的。除了竞速游戏外，有些游戏需要移动人物在一个场景里，比如《Last Night on Earth: The Zombie Game》《A Touch of Evil: The Supernatural Game》，玩家每回合要通过掷骰子来确定自己人物的移动步数。

战斗

在很多战棋游戏中，都是用骰子来确定攻击是否可以命中以及造成的伤害。在模拟二战的游戏《Axis & Allies》中，每次战斗玩家有多少支部队，就要掷多少颗骰子，但部队要





6.《War of Ring》中的骰子
7.《The Castles of Burgundy》配件图

按类型分别掷，因为不同的部队，攻击效果不同，同样是六面骰子，步兵攻击时只能是1才能命中，火炮是1～2算命中，以此类推坦克和战斗机是1～3、轰炸机是1～4等等，这样的设定可以有效地降低运气成分，但有时遇到极端情况，这也是非常可能的。因此很多战争模拟棋类游戏，都不扔骰子。

驱动行动

在二人高级策略游戏《War of the Ring》中，除了战斗中要投六面数字骰子来确定命中外，还有特殊的骰子用来决定当回合玩家可以执行什么行动。双方的骰子都不同，有的代表战斗，有的代表生产部队，有的代表移动护戒队等等，赋予了骰子新的含义。这种用骰子决定行动的方法，一定程度上限制了玩家对于策略运用的灵活性，但由于设计者对骰子面数和骰子数量的运用方式，使得骰子结果并不会出现特别大的偏差，这点是较为重要的。

今年十分受欢迎的新游戏《The Castles of Burgundy》也是使用骰子决定行动的一款策略游戏，在游戏中每位玩家有两颗骰子，每回合玩家都要掷，然后根据骰子的结果去执行两个对应的行动，骰子的数值1～6会对应两个属性，一是拿到什么样的建筑物或地区，二是将建筑物造在自己的图板上的哪个位置。因此每个数值可以有2个可选的方向，而且玩家还可以使用其他工具来让骰子加一或者减一，从而尽可能的扩大了玩家的选择，提高了策略程度。

取得数值

在很多游戏中，骰子也扮演着获得随机数值的角色，这个角色好像更接近骰子本身的用处，比如在经典德式游戏《The Settlers of Catan》中，玩家通过掷骰子获得资源，两个六面骰子，取值范围是2～12，当然，掷骰子出现各个数值的概率是不一样的，玩家要根据这些数值和概率选择在哪里建造殖民地或城市，从而尽可能多的获得资源。在另一款轻度策略游戏《Stone Age》中，玩家掷骰子后，除以对应资源的除数来获得资源，比如玩家派3个人去采集食物，就掷3颗骰子加总和，再除以食物的除数2，从而确定可以得到多少食物，而其他资源，根据珍惜程度，也会有不同的除数，比如黄金的除数是6，木材的除数是3等等。对于用在这种环节的骰子来说，骰子的结果并不会影响玩家的策略，只是会影响玩家对资源的预期。另一款有趣的数值型骰子游戏是《Kingsburg》，在这款游戏中，玩家每次要掷3颗六面骰子，然后根据骰子的结果来选择不同的人，这些人会给你提供不同的资源，往往骰子数低的人给的资源少，数值高的人给的资源多，但实际上，玩家获得资源的数量并不会因为骰子结果的大小而有明显的差距，只是骰子数大的人可选的资源组合多，而骰子数小的人则只能拿去对应的资源。获得资源后，玩家可以建造建筑物，这些建筑物中有的功能会反过来帮助玩家，比如改变骰子大小，增加骰子数量等等，从这一点上看，玩家还是要尽量掷出较大的点数，但建造什么建筑物，以获得更多的分数，才是游戏中获胜的关键。

说到骰子数值的应用，这里就不得不提及另一大类桌游——TRPG，俗称“跑团”，跑团有着较为复杂的概念，简单说就是在一个背景下，有一名玩家扮演故事创造者，其他玩家扮演体验者，在创造者的故事内进行带有扮演性质的游戏体验。而对于跑团的人来说，骰子非常重要，而且需要一套专门用来跑团的骰子，一般这套骰子有7颗，分别是4面、6面、8面、10面、12面、20面和100面。这么多不同面的骰子有什么用呢？举个简单的例子，一般的跑团背景都是古代，并且会有打斗等情节，那么当出现打斗时，如何模拟打斗中的伤害和击中呢，我们就用这些骰子来模拟，比如一把短剑，其特性是伤害一般，命中率高，则一般投掷1到2个六面骰子，而如果是一个铁锤，则是伤害高，命中率低，则可能掷20面骰子。游戏中的一些行为也要通过骰子来判定是否成功，掷多少面则根据玩家人物的数值来决定。

以上4种应用，较为典型，但并非全部，因为在几万种的桌游中，骰子的设计也是千变万化。有的可能不会做成规范的数字，而是图形，或者特殊的数字符号等等。但无论如何改变骰子的作用，最终的目的都是通过掷骰子来实现一个随机的结果，这种方法获得的结果也会被大多数玩家所接受，因为他不是某个人来决定的，因此可以解决非常多的问题和冲突。从这些应用的对比我们也可以发现，想直接使用骰子获得随机数字很容易，只需要买到合适的骰子就可以，而那些真正领会概率和数值的设计者，会非常讲究地去定制属于自己游戏的骰子，并将随机的结果变成可预估的策略，从而创造出独特而又耐玩的策略游戏。

8.《Stone Age》中的骰子
9.《战争之道》中的命中骰子
10.《卡坦岛》的图板和骰子
11.跑团用的套装骰子1
12.跑团用的套装骰子2











仙剑奇侠传 系列报道五

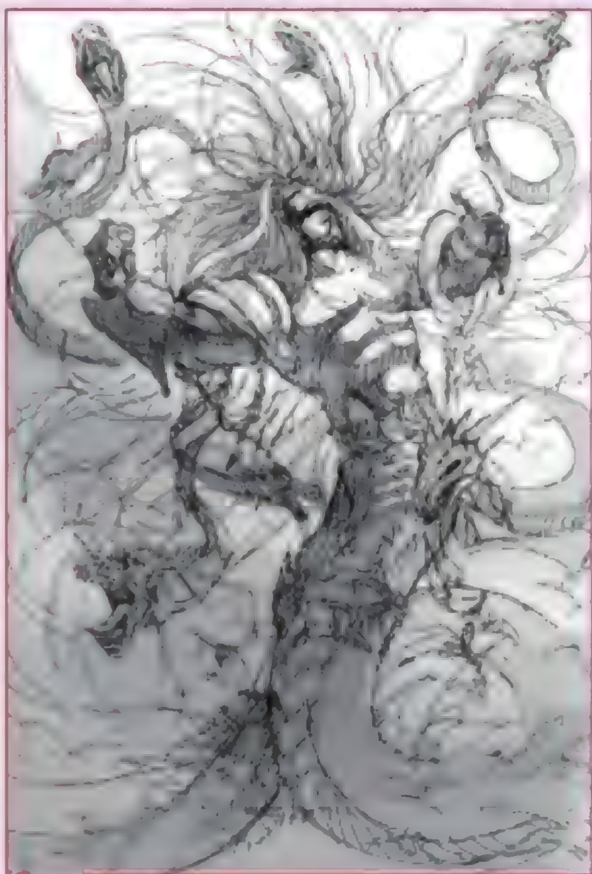
桌游卡牌 逍遥游





前两期的报道，我们着重讲了"仙剑卡牌Online"的相关情况，本期的报道，我们将着眼点移回卡牌本身，来看看逍遥游实体卡牌后续版本的相关情况，接受采访的是我们的老朋友——仙剑卡牌的主设计师赵志鹏先生。

在进入正题之前，赵志鹏向我们介绍了《仙剑奇侠传——逍遥游》的"仗剑江湖"版，这就是我们之前报道中提到的便于推广的零售价39元的版本，包装盒变小，同时简化了配件和指示物等，但游戏乐趣不会降低，玩家携带和游戏时更为方便，当你看到本文时，这个版本应该是可以买得到了。


合体拜月教主黑白草图

对于卡牌的后续版本，赵志鹏表示：这个后续版本可不是简单的扩展包的概念，不是仅仅新增几个人物角色卡了事，而是新加了一种玩法。对比电脑游戏，我们叫它"资料片"可能更为合适一些。

在仙剑卡牌这第一个"资料片"中，将新增8名左右的角色。考虑到玩家之前反馈的仙剑卡牌中"仙5"的相应成分略少的意见，本次推出的角色将包括姜云凡、唐雨柔在内的多个"仙5"角色（姜云凡、唐雨柔的角色卡也不同于之前发布的SP卡）。除此之外，还有人气角色龙葵，这个龙葵可是会"变身"的高端角色。

本资料片中新增的玩法是合作模式，不再是玩家间的对抗，而是合作。该模式强调的是成长、收集等要素，有比较明确的剧情和场景，有些类似于跑团，玩家在多个指定角色中选择自己使用的角色，合力挑战由规则设定AI的魔主，比如同水魔兽合体的拜月教主。当然，魔主的AI不能和玩家相比，但与每个魔主的战斗，都会给玩家带来不同的感受。战胜魔主后，会得到一定的奖励，比如新增加的可选队友，比如成长类道具等等，然后接着挑战下一个魔主。

合作模式中将使用原版的绝大多数卡牌，包括人物卡、装备卡等等，只有事件卡牌不再使用，取而代之的是成长牌（增加玩家角色的能力）和危险剧情牌（就是魔主用来折磨玩家的啦）。

总体来说，合作模式提供了一种全新的玩法，它甚至允许玩家一个人进行游戏，当然，我们不是很推荐你一个人玩，还是找些同好合作对敌才更有乐趣。

我们在采访中，见到了北京软星逍遥游测试团队测试游戏用的"手写打印"版本，由此可大致了解游戏的全貌。就制作进度而言，游戏在机制、玩法等等方面已经完工，平衡性的测试也基本完成，剩下的工作是在美术方面，预计在今年第三季度内上市吧。

仙剑卡牌作为一款系列产品，后续的资料片也列入了开发日程，对此，赵志鹏表示：仙剑卡牌开发过程中，有过很多这样那样的构想，鉴于难度和玩家接受度方面的考虑，这些内容都被暂缓加入到游戏当中，以后的资料片中，会陆续从中选出一些新奇有趣的内容加入进来，敬请玩家期待。





仗剑江湖版效果图

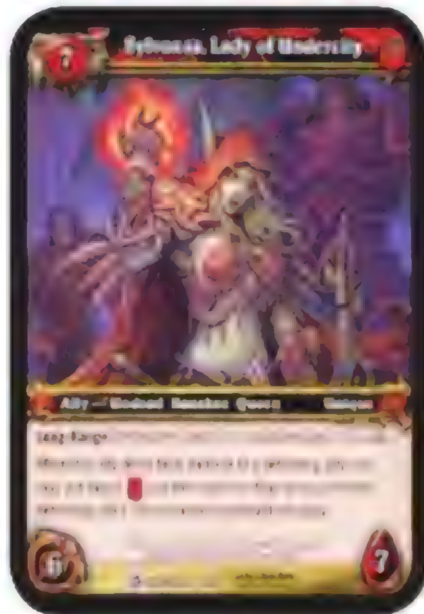
《逍遥游》官方网站：http://xyy.baiyou100.com 《逍遥游》官方论坛：http://bbs.baiyou100.com/showforum-399.aspx 《逍遥游》官方博客：http://blog.sina.com.cn/u/2500912987 《逍遥游》官方新浪微博：http://weibo.com/u/2433175610 《逍遥游》官方腾讯微博：http://t.qq.com/palxyy 官方淘宝店地址：http://xjgl.taobao.com/

阵营领袖们的前世今生——部落篇（下）

被遗忘者

希尔瓦娜斯·风行者：风行者三姐妹里最傲慢的，也最具攻击性的一位，排行老二。起初阿尔萨斯杀死并复活她，是希望她能像凋零者一样服务巫妖王，但结果无论凋零者还是风行者，最终都摆脱了天灾军团的意志，成为了被遗忘者。希尔瓦娜斯早先是以杀死巫妖王作为自己的目标，甚至近乎疯狂，把自己的子民都当做自己复仇的棋子，但在阿尔萨斯死后，她的心性也有了转变，知道自己作为被遗忘者的领袖，有自己真正的命运，以前火爆的脾气也有所收敛了。希尔瓦娜斯是性格比较复杂的“魔兽”人物之一，也受到很多玩家的喜爱，她与阿尔萨斯的对手戏从游戏里到小说，都描绘得非常仔细。算是暴雪成功塑造的人物形象了。







不过早期第一个版本的希尔瓦娜斯，你怎么可以这么丑！虽然进场后效果不错，但这画面实在比吉安娜那张还丑……

后来职业包里第二版本的希尔瓦娜斯才初显女妖之王的本色，阴冷的表情，充满杀气的动作，都能表现出她那十足的霸气，“远程射击，打死一个防守中的对方盟军，从自己坟场拉一个费用小于等于该盟军的部落盟军”，堪比小巫妖王了，只不过牌池关系，没在实战中遇见过。

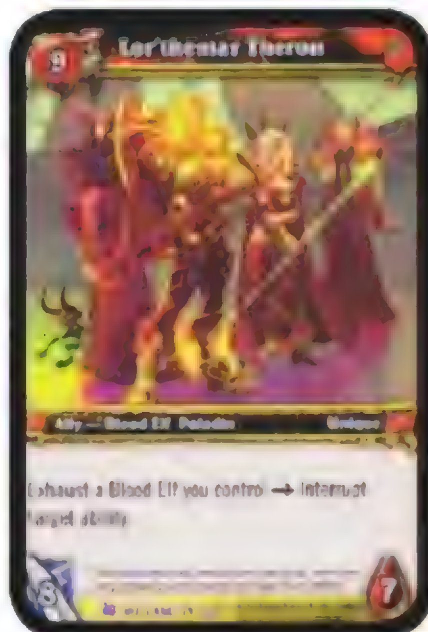
最新17版的女王，职业从女妖之王变为了猎人，低费用的曲线也可以让她成为一张较为实用的牌，可以考虑一下围绕她的打法，说不定在英雄版本的希尔瓦娜斯出来以后会有神奇的用法哦！

小结：希尔瓦娜斯是部落第一个出现英雄版本的领袖，也算开创了先河了。**领袖指数：**6

血精灵

凯尔萨斯：说到血精灵，不得不说一下这位凯王子，虽然他是血精灵唯一的合法继承人，但是为了复仇而走火入魔的他最终把自己带向了死亡，和刚才的希尔瓦娜斯对比下，同样是丧国之痛，而凯王子还多了个情敌的帽子，对的，他和阿尔萨斯是情敌。仇人相见分外眼红，凯尔萨斯多次被阿尔萨斯击败，为了复仇他加入了伊利丹的队伍，伊利丹死后，他又回到太阳之井，企图召唤出基尔加丹，不过好在，最终他也算死在故土了。逐日者王朝最后一位继承者就以这种悲剧结束了他的一生，并且留下了千古骂名。





凯王子这张卡以前是因为伊利丹而存在于卡组之外的，反正变身伊利丹之后还能拉进场，方便于直拍了，基本上以前对手“叛法”“叛术”套牌等变出伊利丹以后，你就可以直接投了，真心无解（曾经被判法折磨过的人飘过）。

小结：血精灵的叛徒，有负领袖之名，不给他领袖指数了。

洛瑟玛·塞隆：在凯尔萨斯离开银月城去复仇之前，洛瑟玛·塞隆当之无愧的领导起了辛多雷，成为奎尔萨拉斯和银月城的摄政王，这个位置他是当仁不让的。他曾经是一名优秀的游侠将军，和图拉扬、奥蕾莉亚·风行者共同参加过兽人战争，击溃过奴役红龙的兽人。我就奇怪他怎么会如此坚定地加入了部落？在凯尔萨斯做出种种背叛族人的行动之后，血精灵彻底与之决裂，而洛瑟玛·塞隆则成为了血精灵真正的统治者。

血精灵作为二线三线角色，他们的领袖自然也是非常酱油，不单单剧情里出现的特别少，连卡牌里也就这一个版本。但是这牌异常厉害，“横置你队伍中一个血精灵——打断目标技能牌”，这货要是下场，对手这后期就没有技能可以用了。

小结：血精灵真正的领袖，希望能够有第二个版本出来。希望新版本有他，并且也能“打断技能”。**领袖指数：**5

作者月光尤瑞那斯的话：至此《魔兽世界》里的阵营领袖已全部向大家介绍完毕，无论我们过去使用过哪些卡牌，未来是否还会依赖他们，他们都是“魔兽”世界中的佼佼者。我想，每个玩游戏、看小说、看漫画、打魔兽卡牌的朋友们，都不会对他们陌生。今后随着剧情发展，还会有更多各种领袖的出现和离去，就让我们拿着这些卡牌，在WoWTCG里尽情畅游，享受”魔兽“带给你的乐趣。

亚太赛新看点：除了这些阵营领袖，实际上“魔兽”中还有一些知名人物，这些“有故事的人”因为他们的身世背景及所作所为而被玩家们铭记，埃德温·范克里夫无疑是其中比较著名的一个。当然，故事感人只是一方面，这张牌游戏中真的好用更重要呀。7月初的亚太赛，前16名的奖品就有右边这张素描版的EA范克里夫卡，在牌手们看来，它的吸引力或许不在同为奖品的苹果的iPad 2什么的之下吧。



最好的礼物

■天津 半神巫妖



第四纪元208年，霜降月的傍晚总会充满了一种挥之不去的燥热，夏暮岛黄昏城外的铁角监狱像往常一样饥渴地吸收着夕阳的余晖，但是不管吸收了多少，也始终无法温暖它冰冷的墙壁。

这座梭默的监狱已经有五十余年的历史了，从远处望去像是一只巨大的黑色甲虫趴在黄昏城外的一座小山上，铁灰色的墙壁布满了青苔和看上去像是凝固了的血一样的东西。整个建筑似乎是远处城中央美轮美奂的建筑投下的一片巨大阴影：宁静、黑暗、血腥味十足……

蜜蕊小心翼翼把眼前这个精美、小巧的刑具放在手里的托盘上，深深但是轻轻地吸了一口气——她可不想让其他人看出她内心深处的紧张。作为一名刚被调到这座监狱的梭默战士，蜜蕊的职责是辅助梭默高阶巫师对从大陆各地抓捕来的信仰塔洛斯的犯人进行审讯。

最初对这项工作还充满了好奇的蜜蕊，很快就发现这座监狱和她的想象完全不同：这里充斥了皮鞭抽打声、惨叫声，以及烧焦皮肉的糊味。虽然已经一百多岁了，但是以高精灵的标准来说仍是一名少女的她，生活里原本应该充满了玫瑰花瓣、异域香料以及粉红色丝绸织成的披肩。即使参了军，每天和那些浑身汗臭的男性战士们四处扎营，她也没经历过什么真正算得上血淋淋的战斗，但是在这座监狱里的她却每天不得不面对着这股恶心的、似乎墙壁缝隙里都可能散发出来的血腥。

蜜蕊甩了甩她酒红色的短发，把这些思绪抛开，少女的好奇心还是让她不禁端详起托盘上的刑具来：它做工精巧，形状像是一只梨，下端机关似乎可以转动，粗大梨身上刻满了细致花纹，只是仔细看花纹里似乎有着红黑色的血迹。

想不出这刑具会带给人何种痛苦的蜜蕊端着托盘，穿过一道长廊来到了一间刑讯室。尽管每次都会被同样的景象恶心到，但是军人的自律还是让蜜蕊抬着头面对眼前的一幕：三名赤裸的人类女犯被吊在刑讯室中央，她的几名上司，也就是梭默的高级巫师们正在周围比比划划着，似乎在研究如何施加更大的痛苦在已经昏厥的女犯身上。

蜜蕊关上房门，恰到好处地准时递上了托盘，“啊……”一名巫师死灰色的瞳孔掠过一丝亮光，“您来得真及时，蜜蕊小姐，我们的犯人似乎对烙铁已经产生了一种暧昧的感情。我正需要制造一种新鲜的痛苦来让她们告诉我西罗帝尔的塔洛斯邪教总部在哪里。”

蜜蕊咬了咬嘴唇转身想要离开，却被巫师轻轻但是有力地抓住了手，“我想您应该亲眼看看，蜜蕊小姐。”巫师虚弱的声音中隐含着不可辨驳的力量，“鲜血不是坏事，荡涤这个被塔洛斯邪教污染了的世界，需要的有时候正是鲜血

……”

蜜蕊只得服从地留下，有些惊恐的看着刑讯室中央的三名女犯，她们身上的鞭痕在火光的映衬下闪着红色的亮光。

那名巫师似乎看透了蜜蕊的心，他轻轻摇晃着那个梨一样的刑具走向了其中一名女犯，刑讯室中静得只能听到火盆里的噼啪声、女犯的低喘和巫师的轻笑声。

“下面……”他转身用略带嘲弄的眼光盯着蜜蕊说，“我来演示一下这个刑具的工作原理。”

梭默的高阶巫师在女犯身前蹲了下来……

夜晚对莱迪亚来说一向是种煎熬，所以她每晚都会到溪木镇的沉睡巨人旅店，用蜜酒将自己灌得酩酊大醉、不省人事。

诺德女人喝醉有时并不是因为开心，最起码莱迪亚不是。

她喝醉，是因为她失去了她最爱的人，那个被别人称为“龙裔”的英雄——她的男爵、爱人，霍尔斯塔。

七八年前，当霍尔斯塔在雪漫城的龙霄宫，于众人的欢呼声中骑在巨龙傲达威英身上，准备前往斯库达芬神庙进入松加德同世界吞噬者奥杜因决一死战时，莱迪亚却只看到了龙背上微笑着的霍尔斯塔在用一个只有看着自己深爱的女人时才会有的、普通男人的眼光温柔地望着她。呼啸的风声、士兵们的欢呼、傲达威英的低啸都没能让霍尔斯塔将目光从她身上移开一步。那目光是如此的清晰，像施加了龙的魔法一样穿透了莱迪亚的心，仿佛在轻声告诉她，他很快就会回来，然后像约定的那样，在溪木镇盖一座小屋，在阳光下、青草间与世无争的度过余生，那里没有巨龙、没有尸鬼也没有战争，有的，只是他们的爱……

傲达威英扇动着巨大的红色翅膀，带着龙裔霍尔斯塔飞向天际，他要去拯救的，是全世界，即使在他的心里，可能只是一个叫莱迪亚的女人。

但是，他却从此再也没有回来……

“酒！上酒！”莱迪亚烦躁地将杯子摔向眼前模糊的墙壁。这么多年来，她在溪木镇造了小木屋，就像她和霍尔斯塔憧憬的那样。但是却发现它一直没有男主人，晚上来这里喝个大醉会让她暂时忘却这个痛苦的事实。

镇北的石桥是莱迪亚每天呆的时间最长的地方，她在那里望着天空、望着远方的平原，希望有一天能看到霍尔斯塔那健硕的身躯忽然从地平线上出现。伴随着那熟悉的、爽朗的大笑，他会将她一把抱起，而她，则会拽下他的牛角盔，看着他棕色的长发在风中飞扬，就像当年在龙霄宫第一次见到他的时候一样……

“你说过会带我去看锻莫机械蜘蛛的……”莱迪亚听到自己的泪水落在眼前的盘子上。店主奥格那摇了摇头，继续擦拭起柜台来，也许是时候打烊了，他想。

伴随着呼啸的风声，旅店的门被推开了。有客人？奥格那看了看门口，开始惊讶于两件事，一是这么晚了还会有客人上门，二是似乎还是一个女人。

这个女人穿着蓝色长袍，戴着黑色手套，全身包裹得严严实实，只能依稀看到帽兜下那张年轻的、略显苍白的面孔，她看起来是一个帝国人。

走近柜台，奥格那借着烛光仍然看不清她帽兜下隐隐烁烁的双眼：“你……住店？”

“葡萄酒，烤鸡，”年轻女人轻声答道，那声音仿佛来自坟墓，“送到那位女士的桌子上。”说着，她用手一指莱迪亚。

女人轻轻走了过去，坐在了莱迪亚的对面，不一会酒肉送到，她开始慢慢享用起来。

泪眼朦胧的莱迪亚这才发现了对面的不速之客，不耐烦地低声吼道：“我想一个人呆着……给我滚开！”

“我想和你聊点事情，或者说，”年轻女人不动声色地将鸡肉优雅地送到嘴里，然后轻轻抿了一口葡萄酒，“或者说分享一些消息。”

“分享他妈的什么消息！”莱迪亚坐直了身子，大口喘着粗气，酒气扑鼻地对着对面的女人继续大吼着，“我说过我想一个人！”

“好吧，很遗憾，看来你也许并不怎么在乎他的下落，”帽兜下女人的脸上似乎泛起诡异的笑容，“龙裔的下落……”

这几个字似乎比霍尔斯塔的龙吼威力还要大，莱迪亚猛地站了起来，桌子被她撞得差点掀了起来，酒杯和肉块散落一地。“你刚才说什么！？”莱迪亚的酒醒了大半，“你说龙裔！？我的霍尔斯塔！？”

“是的。”那女人轻巧地躲开了滚落的酒杯，“看来同诺德人一桌喝酒和同雪精灵比眼力一样不大可能，这肉不能吃了。”

“你最好赶快告诉我你知道了些什么！”莱迪亚几乎达到了她耐心的极限。

“我吃的也差不多了，”女人轻笑着，“我们不如换个地方谈吧……关于‘你的’霍尔斯塔……”

在那间没有男主人的小木屋前的小椅子上，年轻女人摘下了她的帽兜。莱迪亚死死盯着红色月光下那张有些惨白但是却很俊俏的脸，心说，“黑色的嘴唇，女巫……”

“不错，我是精通魔法。”女人仿佛能读心似的轻蔑地笑着说，“我自我介绍一下，我是黑光塔的伊雅。”

“我听过这个名字，”莱迪亚似乎想起了什么，“霍尔斯塔帮你打败了你那下流的死灵法师老妈和她一帮乌鸦鬼婆同伙。”

“正是如此。”伊雅优雅地摘下手套，“我老妈只是误入歧途，另外，我不想再听到‘下流’这个字眼……如果你还想知道霍尔斯塔的下落的话。”

“霍尔斯塔不只是救了我，他更和我旅行过一段时

间，”伊雅继续说道，“就在雪漫的巴尔古夫领主召唤你而使得你们分开的那一段时间里。”

“我们一同去过冬堡的魔法学院，在那里霍尔斯塔学习魔法知识，他想要在掌握龙的魔法的同时也能熟练使用凡人的魔法。我很欣赏他对于魔法的尊重和敬畏。

那时他经常会站在冬堡学院最高的塔上和我聊天，虽然漫天大雪只有我们两个人看起来很浪漫，但是可惜大部分聊天内容是关于你。噢，我看到你的脸红了，就和他当初描述的一样……

他和我说，你曾经和他提过一件属于你们家族的宝物，一把阿卡维尔武士刀。这种武士刀据说含有某个强力武士的灵魂，可以通过一句咒语就能让拥有者感知到刀的位置。

霍尔斯塔还告诉我，在二百多年前湮灭危机期间，你的某位祖先就是挥舞着这把刀同入侵天际省的魔族战斗的，但是在战争结束时却遗失了这件传家宝。

即使是用咒文也无法感知到刀的位置，这让你的家族一直处于巨大的失落之中。尤其是霍尔斯塔告诉我关于你父亲临死前握着你的手，希望你能替整个家族找回这把刀这件事的时候，我可以清楚的看到霍尔斯塔眼中的坚毅和决心，就像我现在看到你试图掩盖你的泪花一样清楚。

他想帮你找回这把刀，莱迪亚，我丝毫不怀疑这一点，而且很明显是想在完成他龙裔的使命之后马上就着手进行这件事。”

伊雅轻轻叹了口气，“霍尔斯塔一向很随性，就像救我只是因为偶然经过一样，但是他对你却总是心思缜密、有条不紊……”

“所以，霍尔斯塔在打败了奥杜因，从松加德回到凡间后第一件事就是去找了我，因为他通过向世界之喉上的巨龙帕图纳克斯寻求了知识，得知了武士刀的下落。那就是你的祖先在同魔族作战的时候，武士刀被一位魔人领主抢走并且带去了湮灭位面。这也是为什么咒文无法感应到它的位置的缘故，但是帕图纳克斯用强大的龙族魔法感应到了。

所以，霍尔斯塔回到了冬堡学院——根据《限时桥》也就是《梦达斯位面和湮灭位面间旅行理论和实践报告》这本书的记载，他需要一块印记石才能短时间打开通向湮灭空间的传送门。

他找到了那块当初在做召唤系高级魔法研究时，从一个未束缚的魔人那里要来的印记石。然后带着石头直接找到了我，他希望我能够施法让他进入湮灭空间，找到武士刀后带着消灭奥杜因的荣耀以及找回你祖传武士刀的惊喜回去找你……”

“这是他的做派……总是那么喜欢戏剧性……”莱迪亚哼了一声，“为什么去找你而不是冬堡的高级法师？他就那么相信一个半吊子女巫？就因为你的胸比较大？印记石是一个危险的、很难控制的、容易让人丧失心智的魔族物品……”

“哦？”伊雅惊讶地看着莱迪亚，“你是在吃醋吗？看来这些年变大的不只是你的屁股，还有你的脾气。看来你很了解印记石，你研究过它？”

“没有……”莱迪亚答道，“但是我听说……”

“我研究过！”伊雅轻松地仰着头，“很深入地研究过。”“那你研究出了什么？”莱迪亚问。

“印记石是一个危险的、很难控制的、容易让人丧失心智的魔族物品。”伊雅点着头说。

莱迪亚突然很想抽出身边的双手大剑砍过去，草丛中的小虫叫起来太烦人了！

“总之，我们成功了。”伊雅以一名胜利者的姿态继续说着，“我打开了传送门，霍尔斯塔摆手走了进去，好像进入自家后院一样轻松。但是他再也没有回来，按照湮灭危机后的新魔法定律，他找到武士刀后只要对着那块让他进去的印记石念几句咒语就可以传送回来，但是他却没有。

我等了他几个月，发现事情不大对之后第一反应是他可能因为某些特殊的原因回不来了，也许是找到武士刀后不小心被魔族俘虏了、或者不小心丢失了印记石导致没法施展法术。于是我就想去湮灭空间寻找他，噢，不要用那个眼光看我，关心霍尔斯塔的女人又不是只有你一个。

但是一块印记石哪有这么好找？。

这么多年就这么过去了，莱迪亚，我走遍了西罗帝尔，寻求当年湮灭危机中战士们后代的帮助；又去过早已是一片火海的晨风，想从泰尔瓦尼家族幸存者那里得到指点。

但是谁也不能帮我进入湮灭，直到前几个月，我从一个亚龙人战斗法师那里得到了一块新的印记石，这花了我一万多金币和一晚上的……呃……”

“别这样奇怪地看着我，莱迪亚……好吧，同‘蜥蜴’做爱确实挺恶心，但是我在那之后发现了另一个问题，那就是我不会那个定位武士刀的咒文，所以我立刻就想到了你，我来找你只有一个目的，就是……”伊雅严肃地看着对面的女人说道，“你愿不愿同我一起去湮灭找他……”

红色的大门像血盆大口一样在黑光塔顶张开，恐怖的尖啸伴随着滚烫的热浪从传送门中喷涌而出。二百多年前这一幕曾经在泰姆瑞尔大陆各地纷纷上演，直到马丁塞普汀在帝都做出自我牺牲，终结了湮灭危机为止。

莱迪亚背着那把双手大剑，那把霍尔斯塔亲手为她附魔的武器：这么多年来，她终于等到了这个机会，这个无尽等待的煎熬中她最想要的机会，这个有可能将自己带到心爱之人面前的机会。

伊雅则没那么激动，她将装着魔法材料的包包整理了一下，放在蓝色长袍的腰部位置。

“我们走吧，”伊雅轻松地说，“以阿卡托什和曼尼马克的名义，让我们去寻找那位失踪多年的救世主吧。”

火焰在湮灭位面的“天空”燃烧着，黑色大地上布满了血红色骷髅手指一样的藤蔓，巨大的雷鸣声在或远或近处响起，仿佛一点一点逼近她们。即使是见多识广的伊雅也不禁敬畏地颤抖起双手来。

“八圣灵在上！”伊雅感到头皮一阵阵发麻，急忙给自己施展了一道“乌木甲术”，好像这防护魔法能给她一些安全感。

“是九圣灵！”莱迪亚瞪着伊雅说道，“塔洛斯会指引我们！”

“塔洛斯指引不了我们到霍尔斯塔那里，只有那咒文可以。”伊雅轻蔑地说，“你最好开始吟唱吧。

“虽然我不了解湮灭位面，”莱迪亚问道，“但是我知道这地方不比凡间小多少，万一我们需要好几年才能走到武士刀那里怎么办？”

“这就是带着你的好处。”伊雅自信地一挑眉毛，“同你这个武士刀的真正主人一起进入传送门，只要我在咒语上稍加一些变量，比如将传送门设为开在和你血缘有关的物品周围，我们的传送门就会距离武士刀很近。

我们要做的就是在湮灭里精准地用那咒文定位武士刀。这把刀是你的，而且按照你刚才的说法，霍尔斯塔不也是你的吗？你还是尽快施展定位咒文吧。”

莱迪亚开始回忆起小时候父亲亲自传授的咒文，“似乎我感应到了……看来那把刀确实还在湮灭，那么就意味着霍尔斯塔……”她闭上双眼，让魔法的能量在她的头脑中形成一种只有她能感觉到的轻微颤流，缓缓流向不远的前方。

“嗯，我说的没错吧？”伊雅拍了拍莱迪亚的肩膀，“我们走吧，还有你最好拔出你那把不中用的大菜刀……”

莱迪亚不得不承认，这么多年生疏的战技和这把确实有一些不中用的双手大剑让她在面对第一个发现她们的魔人士兵时险些丧命。她做出回旋攻击已经没有当初和霍尔斯塔一同冒险的时候迅捷了，而她的大剑砍到精良的魔族盔甲上除了造成一些火花外也没给魔人士兵带来什么伤害。

但是霍尔斯塔那温柔的笑脸却始终萦绕在莱迪亚的脑海中，那是在他们一起到寒落山峰为路坎寻找黄金龙爪的时候，他第一次教给莱迪亚战斗的技巧。

霍尔斯塔温柔地从身后抱住莱迪亚，双手扶着她的胳膊，两人一起挥舞着这把双手大剑的一幕仿佛就在昨天。莱迪亚耳畔也似乎响起了霍尔斯塔的轻声细语，告诉她如何用手腕的力量控制武器并且尽可能减少惯性带来的失位。

“妈的，你在想什么呐！？”伊雅的一道闪电将那个差点就要砍到莱迪亚的魔人击出去好几丈远，也将莱迪亚的思绪拉回了现实。“你快要睡着了吗！？”伊雅恼怒地吼道。

莱迪亚抱歉地挥了挥手，“多谢……我没事，只是……”

“只是什么？被你屁股的重量拖了后腿还是觉得那个魔人长得像你叔叔？”伊雅不依不饶，她觉得莱迪亚浪费了她的法力。

“好吧。”莱迪亚瞪着伊雅，“不要总盯着我的屁股，你的胸也还没大到可以放下多余的智商！”

二人的争吵被一声怒吼打断了，一个明显不同于那些魔人士兵的高大魔族挥舞着巨大战斧突然出现，闪着黑色异光的盔甲显示出他至少是军官，甚至可能是这个地区的领主。

“凡人！？上百年来我最渴望唾弃的就是你们的灵魂！”魔人的声音有如钢锯般尖利，“魔君大衮的荣耀将在湮灭和梦达斯中一样闪耀，而装点它们的就是你们的心脏、血液以及灵魂。在我将你们撕碎成亿万个破片之后，你们祖先的恶臭将会贯穿整个艾瑟瑞斯以彰显魔族的无上大能……”

打断他的，是伊雅的一道冰矛法术，白色的光芒带着尖利的魔法能量刺穿了魔人的肩部盔甲，发出清脆的噼啪声。“记住！打架时别那么多废话！”伊雅在空中用手划出一道美丽的弧线，“还有在你嗓子里的是什么？一窝老鼠？”

莱迪亚也怒吼着挥舞着大剑冲了上去。诺德人骨子里的狂暴迸发了出来，让她充满了力量，这力量来源于对魔人的恐惧，也同样来源于这么多年煎熬的等待。莱迪亚看准这个魔族武士因为受伤而露出的破绽，一剑从他的肩胛骨劈到了腰部。

黑色的血液从盔甲上的裂痕里喷洒而出，魔人战士发出更加难听的一声哀嚎，但是魔族的体质同凡人毕竟不同，他们似乎不知道什么是痛苦。魔人开始反击，他高举着巨大的战斧砸向莱迪亚，似有万钧之力，莱迪亚用大剑一挡，“咣”的一声巨响，她顿时感到自己的虎口被震破了，剧痛顺着臂膀传至全身。

伊雅挥舞双手，紫黑色的魔法光芒开始在手上聚集，位面的裂缝被她强大的魔法撕开了一个口子：她召唤来了一只冰霜元素。它迈着大步走向僵持着的魔人和莱迪亚，开始用自己坚硬的、冰做的手臂攻击魔人。

这给了莱迪亚喘息的机会，她一个闪身躲开了战斧，开始利用自己的敏捷伺机攻击魔人武士。强大的魔族在面对着伊雅的冰矛、冰霜元素的强力臂膀和莱迪亚经常从背后砍过来的巨剑时也感到了力不从心，不多时他的盔甲上布满了伤痕和血液，而他的攻击也越来越乏力。

最终，在伊雅一团可怕的冰风暴法术的攻击下，巨大的魔族武士被狂风和寒冰吹起来一丈多高，重重地摔在远处的石块上，骨头的断裂声如同在空中打了一道霹雳，他的灵魂回归湮灭之水去了。

两个女人都扶着自己的膝盖大口喘着粗气，汗水滴答淌下，这是她们第一次面对真正的魔族精英战士。就连消灭几个魔人都那么困难，当年的西罗帝尔勇士是怎么一扇一扇地关闭了那么多湮灭之门的，她们想都不敢想象。

穿过一片岩浆，黑色山脉中出现了一座黑塔，塔尖闪耀着红色的魔法光芒，仿佛是一只从地下钻出来的怪物手臂一样狰狞着伫立在那里。

“我感觉到武士刀就在塔里。”莱迪亚激动说，“这应该是魔族的要塞了，恐怕霍尔斯塔是因为来这里找刀而被俘虏，然后这么多年也被关押在这里，他的失踪只有这一种

解释了。”

想到爱人也许就在离自己不到几百尺远的时候，莱迪亚的眼眶开始湿润了，她这么多年来第一次感到了战斗的渴望和充满全身的力量。

“伊雅，让我们结束这一切！”莱迪亚坚韧地望着女巫，“我不在乎什么刀，这个礼物也没有给我带来惊喜。对我来说最好的礼物就是霍尔斯塔本人，现在，我要把他夺回来！”

“随你所愿。”伊雅仍旧带着一丝浅笑，“我们是得快点了，霍尔斯塔也许正在某间刑讯室里呢……”

守卫黑塔的魔人法师要难对付得多，很多凡间见识不到的魔法在空中爆炸，青紫色的能量脉冲让她们即使躲开了魔法也感到了浑身阵阵发麻。

“我们不能就这么干挨打！”伊雅对一起躲在墙后面的莱迪亚大声喊着，“要是能让我放出狂暴术，他们就可能自相残杀，我们就有机会了！”

莱迪亚正要阻拦，伊雅却已经冲了出去，双手开始闪耀起晃眼的魔法光芒，然后抛了出去……

“砰啪”一声巨响，伊雅的魔法成功地在魔人法师中间爆炸，但是同时，一道青紫色的魔法箭也同时击中了她。巨大的冲击力将她猛地击飞，空气中弥漫起皮肉烧焦的味道。

莱迪亚大吼一声，果然，魔人法师们因为莱迪亚的法术开始互相攻击起来，她趁机挥舞大剑左冲右突，砍翻了大部分法师。

莱迪亚的剑尖已经被鲜血染红，她回头向伊雅望去，“哦不……”。

伊雅的胸部几乎被那道魔法箭击穿，血肉模糊还冒着青烟，莱迪亚慢慢搀起她，眼看着她的气息越来越弱。

“不要……”莱迪亚不知所措了，“你不能死在这儿，霍尔斯塔会……”

忽然，伊雅睁开了双眼，莱迪亚惊讶地发现她的瞳孔竟然变成了血红色。她挣扎地爬起来，蹒跚到一个还没有死透的魔人法师身边，张开双手施展起一种莱迪亚不认识的邪恶魔法来。只见红光过处，魔人法师的生命能量源源不断地被吸到了伊雅身上，她胸口那个烧焦的伤口竟然开始愈合了。

莱迪亚开始明白了，她警惕地握住了大剑：“你……你是一只吸血鬼？”

那个魔人法师几乎被吸成一具干尸，伤口全部愈合的伊雅苍白的脸上有了一丝血色。

“不错，我感染了血腥吸血热。”伊雅露了露尖利的牙齿，“这不是重点，这病救了我一命，不是么？我们是继续赶路还是在这里讨论直到更多的魔人发现我们？”

顾不得许多的莱迪亚和伊雅一路杀到塔顶。果然，塔顶中央红黑色的武器架子上，稳稳当当地摆着那把传说中的武士刀。

武士刀完整地插在青灰色镶有一颗蓝宝石的漂亮刀鞘中，似乎一个世纪也没人拔出来过。

“霍尔斯塔在哪儿？”莱迪亚根本不去瞧那把刀，她焦急地四下寻找着。

“你等不到他了。”伊雅的语气正如她们初见时那样的轻松，她伸出了一直背在身后的左手，手心里是一团正在不断扩大的冰风暴，然后她向莱迪亚扔了过去……

被严重冻伤的莱迪亚感到力量从身体里不断地流失，她挣扎地看着自己的皮肤慢慢变得青紫，有的地方甚至开始逐渐裂开了。“伊雅……你……”

“我必须向你坦白。”伊雅血红色的瞳孔显得如一池鲜血，“我欺骗了你，莱迪亚，我该因此受到惩罚吗？我不觉得。

从松加德回来后，霍尔斯塔确实找到了我，他要进入湮灭位面，为你找这把破武士刀。

但是我爱霍尔斯塔！莱迪亚！像任何普通女人爱一个男人一样深深爱着他！所以当我请他不要回到你身边并试图挽留他的时候，你知道发生了什么吗？

莱迪亚，他打了我，像打一只牲口一样将我打出几尺开外！我这才发现他的心里不要说容下我这个人，就是连我的名字恐怕也容不下了。

霍尔斯塔狂暴地离开了我，就这样从我的生命里消失了。但是我老妈早就告诉过我，对待男人要像对待猎物一样永不撒嘴。为了追寻他的踪迹，我只得将自己变成了吸血的怪物，只为了做一个嗅觉灵敏的捕食者，你尝过在阳光下皮肤烫得快要裂开时却发现心里更痛的滋味吗！？

但是我找不到他，他跑得太快，有龙族的魔法可以让他迅速脱离我的追捕，我只能跟随但是却永远追不上他！你知道为什么这么多年他不回去找你吗？就是因为他怕我会报复你，他为了保护你将我越引越远，甚至到了阿里克尔沙漠。

总这么追下去不是办法，为了赢得他的心我发现我必须动点脑子才行。

首先，我知道他肯定会继续寻找进入湮灭位面的办法，发生了那么多，他一边躲着我一边仍旧没有忘记给你找刀！这把在他看来是给你最好的礼物的武士刀！于是我利用了一个女人的先天优势，那个亚龙人趴在我身上爽了一晚上，我则在清晨趴在他身上吸干了他的血。有了这把刀，他一定会用那咒文追寻而来，到时候也许我仍旧得不到他的心，但是我现在有了新武器。那就是血腥吸血热，莱迪亚，我要把他也变成吸血鬼！这样一来最原始的嗜血兽性会让我们的心最终越贴越近，他会是我的，莱迪亚，如果作为凡人我得不到他，那么就让我们都变成同类的野兽吧！

现在我要拿走这把刀，莱迪亚，不过这个空刀鞘就留给你，算做我对你最后的羞辱吧，它在你的余生里可以时刻提醒你——霍尔斯塔最终也没能给成你礼物。”

伊雅大笑着，将镶有蓝宝石的青灰色刀鞘踢到了莱迪亚脚边，轻松地扛着武士刀，“你几个小时也动不了了，这是我的另一计，莱迪亚，在凡间，我想我把你藏到任何地方都

难不住霍尔斯塔，杀了你则会彻底激怒他，让他对我死心，就算我只是接近你，他都可以用龙吼缓慢时间然后带走你。

唯一的办法，是把你留在湮灭空间，你可以活下去，但是没有我手中这颗印记石，你永远也离不开这里了。莱迪亚，我占尽了所有的优势，我这么多年的计划毫无疑问成功了，我想我的胸可以装下足够对付你的智商，再会了诺德女人。你也许拥有霍尔斯塔的心，但是血腥吸血热会让这颗心脏停止跳动，然后我就会拥有他的灵魂！”

看着伊雅消失在一片紫黑色的魔法闪光中，莱迪亚的泪终于抑制不住地流了下来，她知道伊雅说得没错，她想到了所有的方面、占尽了所有的优势，她将再也见不到她最深爱的那个男人了……

不知已经过了多久，莱迪亚从昏迷中醒来又睡去，湮灭的天空却永远是一片血红。最后，她终于站了起来，走到了黑塔边。

“再会了，我的爱人。”莱迪亚哽咽着，像一个小女孩那样哭起来，任凭多年积攒的泪水冲刷着脸庞，“我想我是再也见不到你了，霍尔斯塔，那间小木屋还等着你，你为什么不回来呢？我不要什么礼物，我只要你，我只要你能在星空下抱着我、温暖我，就像我们在龙霄宫屋顶那样……

可是你却把我留在了这里，我的心这么多年早已经熬干了，经不起这炙热大地上的烈焰了。我的爱，你在哪儿？

我知道我们诺德人最后都会在松加德永生，此生此世看来已经无法再见你了，那么就让我到松加德去等你吧。

希望在那个极乐世界，我的爱，我们能永远不再分开；希望在那个极乐世界，能有一片土地让我们再盖一座小木屋……”

莱迪亚，龙裔霍尔斯塔一辈子深爱着的女人，从湮灭位面的黑塔上跳了下去，手中还握有那青灰色镶着宝石的刀鞘，她最终得到了他的“礼物”。

那一刻，莱迪亚挂满泪水的脸上这么多年来第一次充满着笑容，她仿佛看见未来在松加德的那间小木屋里，霍尔斯塔在向她招着手……

当蜜蕊明白巫师想要如何在女犯身上使用这件梨一样的刑具时，她恶心地将头偏向一边，为了避开这残忍一幕的她正好清晰地听到了门外传来了一声低沉但是有力的怒吼。

“伏斯——洛——达！”

紧接着，铁门被巨大的魔法冲击力击出，将那火盆撞翻，里面的火焰一点不落地泼到了巫师身上，惨叫着的巫师像一只柴火棍那样飞了出去。

蜜蕊在那一刻仿佛看到了一尊神的降临，高大健硕的一个诺德男人，狂野地冲了进来，牛角盔被火光映得红亮，他一翻手就砍翻了另外两名高级巫师。

男人喘着粗气，转身看着蜜蕊连滚带爬地逃出了充满了烧焦皮肉味道的刑讯室。

霍尔斯塔，龙裔、消灭世界吞噬者奥杜因的救世主、终于从黑沼泽地区的法师公会找到了一颗印记石的他轻轻将吊着的三名女犯放下，给她们披上了从地上捡起的麻布衣服。从其中一名女犯额头上的五芒星他一眼就认出，她就是要找的人，一名曾经的帝国奥术大学女法师，很有可能是霍尔斯塔能找到的、可以施展湮灭空间传送术的仅存人选。

在得知他要进入湮灭空间寻找武士刀后，女法师传授给了霍尔斯塔一个法术。“这个法术结合了两种魔法，……”法师虚弱地说，“它可以直接将你传送到武士刀旁边，不管这把刀是在湮灭还是在其他地方。”

霍尔斯塔放下了她：“狱卒们都已经跑了……”，说罢他起身要走。

“那个……”法师叫住了霍尔斯塔，“那把刀的刀鞘是不是镶着宝石呢？”

“是的。”霍尔斯塔回过头来，“我见过一幅这把刀的画。说是有武士的灵魂在刀里，所以才能感应到。”

“谣传……”法师笑了笑，“哪有什么灵魂在里面，就是小把戏而已，刀鞘上的宝石被施加了一种叫做‘谐振’的魔法。也许当年阿卡维尔龙卫经常丢东西吧。武士刀拥有者感应到的其实不是刀，而是刀鞘上的宝石。这是一个最常见的定位魔法，属于变化系……”

法师停了停说：“你使用我刚教给你的魔法，会直接传送到刀鞘旁，当然，这也就等于把你带到了武士刀那里……”

霍尔斯塔点了点头，开始施展起法术来，“莱迪亚，等着我，我终于为你找到最好的礼物了……”

若干年后，远离泰姆瑞尔的潘多尼亚大陆，小渔村里的孩子们追逐嬉戏着，小女孩被她的哥哥追得没办法，爬到了一个木桶上面。

男孩依旧不依不饶，女孩喊道：“你再用石头丢我，我就跳下去，到时老爸饶不了你！”

孩子们的父母就在不远处，听到女孩的叫声急忙走了过来的女人悄悄捅了一下身边的男人。

“快去接住咱们的女儿……就像当年你接住我那样……”

远处，一座不大的小木屋沐浴在阳光下，那么的温馨，那么的弥足珍贵。



游戏心情
不要忘记怎么退后

■苏州 上善若水

最近“暗黑3”玩得有点凶，虽然说不上沉迷，也就是每天两三把屠夫再带着5层Buff去勇士之陵碰碰运气，收获不大但也有两件暗金入账，群里有朋友几乎全天泡在各大Boss和黄金刷怪地，只看金蓝绿漫天飞舞，以至于蓝装捡都不想捡了。

“‘暗黑3’为什么好玩”这个问题早就被问得满天飞舞，谁也没有一个肯定的答案去说服别人，毕竟刷刷刷有人会无法自拔，有人却会觉得穷极无聊。其实这个问题可以扩展到所有游戏身上，就如我们的家长的老生常谈：“游戏有什么好玩的？”

这问题可就太大了，我可回答不了。但本质上，游戏与电影、电视、小说一样，都只是一种文化娱乐途径，又有多大区别呢？

看看每年E3、TGS和CJ那涌动的人潮，再看看奥斯卡、戛纳、上海国际电影节、格莱美等等另一个领域的文化盛宴，其实并没有什么不同，一群热爱一个领域的人，可以是受众，可以是缔造者，一起为自己热爱的艺术和作品欢呼与感动，感受与了解新的趋势与流行，都是娱乐大众，有些地方其实是相通的。

所以“游戏有什么好玩的”是不是就可以扩展到“电影有什么好看的”“歌有什么好听的”？倒不一定，从一致里看出不同才是辩证的思考方式嘛。还是那句话，说服不了，就各退一步，海阔天空。在看杂志的应该有很多暑假或是高考结束的少年们，也许你们在玩游戏的时候家长会很不支持吧，但大家各退一步，岂不是更好？

最近老是有朋友遇到感情问题，其实不外乎是一些小事，当两个人的脑筋都拧到一起，就会忘记了如何各退一步，两个人都为自己的利益和想法各执一词，往往就会失去冷静思考的能力。小时候经常为了看两小时的动画片，玩两个小时的游戏而承诺在几点前把作业做完，其实就是我们和父母互相之间的各退一步罢了。

Digmouse：上面说的这种作业换游戏的交易，我小时候也搞过，只不过并不是所有父母都领情吧，哈哈。但随着社会的发展，以及我们这一代人家庭的建立，也许情况会好很多呢。

粥粥的IT与游戏（44）
将计就计





7月中旬刊
快评

“暗黑3”这么多年才等到，能听到各种不同人群的声音其实挺好的，本来就是一个说不清的糊涂案，多争争吵吵也有好处。你说它“坑爹”也好说它神作也行，大家就是图刷刷装备的乐子。（**网友 走啊走**）

《生化危机6》前瞻看得心痒痒啊！看了Demo觉得“坑爹”啊！手感像水漂啊！人物像布娃娃啊！还有3个月就发售了啊！这可怎么办啊！（**青岛 亡魂克里斯**）

Digmouse：D3如果是一盘菜，我们就是食客，不好吃找厨师，好吃就四处宣传，大家冷静一下乐呵乐呵多好，不必要的争执就没意义啦。《生化危机6》的Demo在我们拿到杂志的时候刚刚放出，现在看看，的确是一阵苦笑，希望卡社能在剩下3个月的时间内听听玩家的反馈做些什么吧，虽然只是希望。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博

大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#进入新世纪，全球的游戏展得到了蓬勃发展。从E3、TGS、gamescom这样全球瞩目的展会，到PAX等地域性很强的展会，到ChinaJoy这样具有的中国特色展会，声势浩大，并由此派生出了特殊的展会文化。请问你印象最深的游戏展是哪个？你是否曾亲自去看展？你认为未来的游戏展应该如何变革和发展？



7月6日 13:02 来自腾讯微博 全部转播和评论(35)　转播 | 评论 | 更多

周礼斌：目前印象最深的还是贵刊报道的德国科隆游戏展和那个啥，一下忘记名字了，也是在欧洲的。人在天朝身不由己，亲身去看还是算了，不过如果有机会的话还真得去玩一玩。最近这几年TGS和E3都有下滑趋势，尤其是TGS，至于国内的CJ……我们还是聊点别的吧。

小六：看的最多的无非是关于E3的了，最希望的还是游戏展会能够在中国普及开来吧，想想在新疆这种地方除了美食展会也没什么了，壮哉，我大吃货帝国！

杨洋：但愿会成为同电影节和音乐节一样普遍的存在。

胡明明：ChinaJoy看妹子，E3看大作，东京看平台，其他的就看小清新。

digmouse：最想去的当然是E3，其次是gamescom，可惜都没机会，CJ……嘛，我们说点别的吧。

李健：CJ是妹子展会……

杨文韬：未来游戏展应对各展台的音响进行管控，一旦超过规定分贝值自动断电10分钟。

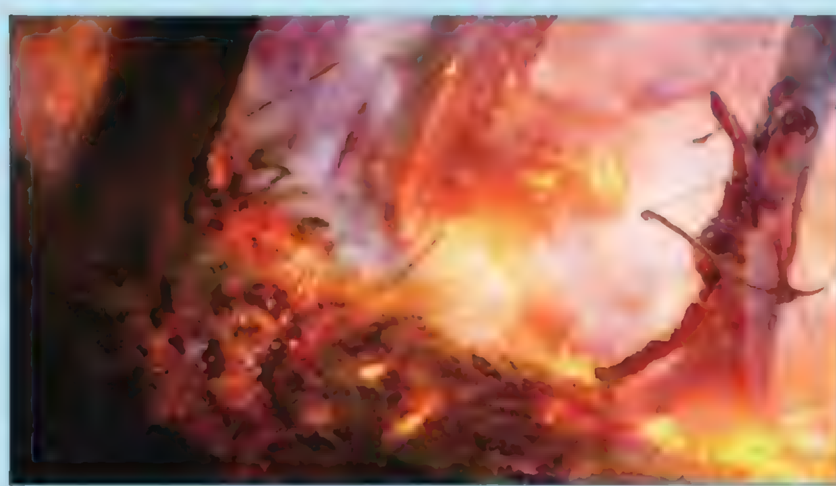
merlinpinkst：作为媒体，感受最深的游戏展是ChinaJoy。不是因为噪音和妹子，而是因为热。7月底的魔都有多热，没去过的人一定要去试试哟。最感兴趣的游戏展是科隆游戏展，那里有全世界最大的游戏展人流，而且大多数中国玩家和媒体此前也甚少关注，有些神秘感。

血觞Joker：=.=我将亲身经历今年的CJ……我当然不会告诉你我是去拍妹子的……

餐桌上的雪鱼：个人感觉，相比E3和科隆，TGS毕竟是在日本，除了日本厂商，欧美厂商在那里展出的游戏也大都符合我们的口味。

水瓶-海蜇：去年有幸去了东京电玩展，短短几天的行程，却给我留下了较深的印象，先进的技术，新颖的卖点，同样穿得少却各有特色的Showgirl，希望有机会去看看E3和科隆展。目前国内“大一统”的形式难免让玩家感觉浮躁，游戏展会应该更多地起到引领的作用，而不是仅仅吸引宅男们。

大众软件果然棒：#大软话题#E3发布、Gamescom和TGS提供试玩，每年度的几个游戏大展上几乎展出了未来一年内能够玩到的所有大作。我们知道E3最佳游戏的光环是可以受用许久的，但这样的作品到发售时未必一定是最好玩的，那么在未来一年里，你最期待的一款或者几款游戏大作是什么？请列出游戏并写下你如此选择的理由。



7月6日 13:01 来自腾讯微博 全部转播和评论(21)　转播 | 评论 | 更多

merlinpinkst：好吧，其实我最期待的是GTA5，什么？它竟然不参展？耍大牌！

digmouse：育碧的黑科技《Watch Dogs》，新《细胞分裂》，新《雷曼》，还有《光环4》。

Greety：《Watch Dogs》和《The Last of Us》。

周礼斌：现在已经被各种大作轰晕了，回头看看自己的老爷机，发现与大作无缘……目前最期待的还是《火炬之光Ⅱ》了，相比暴雪那坑爹的D3，还是《火炬之光Ⅱ》比较实惠。从目前公布的消息来看素质不输D3，不光可以在Steam上轻易买到正版，价格便宜，而且不会遇到各种困扰，你懂的。

大洋之彼：育碧的新作，还有MGS！

小六：R星的GTA5，育碧的“刺客3”。想来想去总觉得不爽，我等天朝后人能否看到国产大作步入像E3这种游戏展？那岂不是壮哉我天朝上国之威啊……又做梦了。

K曹I道N宇G：想来想去都是续作……不过“使命召唤”不考虑了，期待《细胞分裂》和《刺客信条》，还有PES和NBA 2K，不知CSGO可不可以算进去……理由么，前作都玩了，续作能不玩？

加州麻省耶鲁：《Watch Dogs》，科技感十足、开放式地图、光影效果突出。

云若听风：《刺客信条Ⅲ》家用机版每作必玩，《战神》奎爷的暴力美学，《终极刺客》暗杀可以如此多样，《生化危机6》——从3DS上的《启示录》才开始接“生化”系列，但深深被其吸引，最后是《潜龙谍影——崛起》，这个不一样的“潜龙谍影”。

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题

关于本期的E3报道，我们来讲个花絮：听说无芜去了LA以后，就有同事把她的照片泄露了出去，太没有神秘感了……这必须报警处理呀！



中旬刊之
非常嫌疑犯



审讯室：“根据线人传来的可靠消息，泄露无芜美照的人就在你们中间，揭发者每人奖励‘暗黑’一套！”

■编辑部的故事之凶手是谁 ■作者：CaesarZX

末日情缘
Seeking a Friend for the End of the World

本片的片名直译过来是《在世界末日前找个伴》，虽然既不“雅”，也不“达”，却很忠实地传递了编剧试图表达的情怀。以前的末日题材往往把镜头定格在国家、英雄、命运这些“启示录”元素上，为了使得自己的故事不那么“大而不当”，编剧斯卡法莉娅在这部处女作里甚至刻意回避了“末日”这个话题，而是将把目光投射到了普通人身上，用一种诙谐、顽皮甚至是带有戏谑的角度讲述了人在末日来临时的种种表现。



一个直径70英里的小行星即将与地球相撞，人类对其最后的拦截也宣告失败，整个人类世界在劫难逃。由卡瑞尔扮演的男主角和妻子（扮演者正是卡瑞尔现实中的妻子）在驱车途中从电台听到这一消息，得知来日不长的妻子立刻弃他而去。回到家的他收到了邻居奈特莉递来的一封信，原来这是男主角的高中情人错寄到隔壁的，在信中，卡瑞尔的情人表示想和他共度末世之前的最后一段时间。奈特莉决定驾车送卡瑞尔去找他的旧情人，在途中，两人互生情愫，关系发生了微妙的变化……

虽然人类世界岌岌可危，虽然被自己的妻子抛弃，虽然有这么多悲剧的情节，但这部电影却是一部带有诸多喜剧元素的影片，这让本片颇有一种苦中作乐的味道。在一夏天似曾相识的外星人和超级英雄的轰炸之下，本片的两位主角在面临世界末日时显露出来的真实人性显得稀有而宝贵。尖锐的剧本和苦乐参半的幽默足以为本片赢得不错的口碑，并且吸引到那些对传统浪漫喜剧不感兴趣的观众，这让本片有成为新一部《朱诺》和《阳光小美女》的潜力。



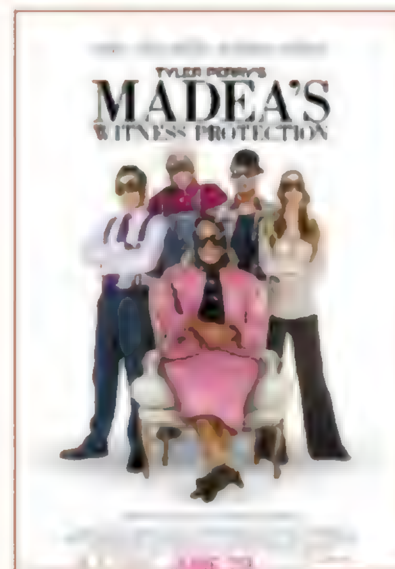
爸爸的好儿子
That's My Boy

《爸爸的好儿子》的英文片名That's My Boy与好莱坞多部电影同名，不过本片并非翻拍作品，剧情完全原创。影片故事发生在上世纪80年代，在美国的一个小镇上，有着这样一个叫唐尼的毛头小子，抽烟酗酒，形同混混。他在13岁就有了自己的孩子，孩子的母亲却因为“勾引未成年人”而锒铛入罪。13岁的唐尼根本不懂得如何做一个称职的父亲，他的儿子托德在成年后便愤然离他而去。转眼10多年过去，当唐尼再也混不下去的时候，在报纸上得知自己的儿子已事业有成，正要举行大婚。为了自己后半生能有保障，唐尼决定去参加儿子的婚礼。当托德再次遇到这个“世界上最差劲的爸爸”时，碰撞不可避免地开始了。本片选在父亲节上映，意义不言而喻，唐尼能否为儿子弥补当年缺失的父爱吗？



爱在罗马
To Rome with Love

本片是一部合集电影，属于导演伍迪·艾伦欧洲致敬系列的最新作品。之前他曾在伦敦、巴塞罗那、巴黎拍摄了前几部作品，而这次的罗马同样承载了非常多的历史、文化和艺术。从神话到生活、从远古到现代，无论什么样的内容，都能在罗马找到一席之地。对此，艾伦表示：“在罗马的大街小巷，永远在发生故事，无论是咖啡厅还是小餐馆。这是一座令人迷失的城市，只要步入其中，你就能觉得自己走进了一个艺术品之中。”追寻着这种想法，伍迪·艾伦用4个小故事穿缀起了一条展现罗马生活的线索，试图探讨爱情和欲望、平凡生活和明星生活之间的问题。对已经步入古稀之年，生活阅历丰富的艾伦来说，只有这样的影片才能容纳更多的线索、情节和人物，才能更好地表达他对这座城市的情感。



黑疯婆子的证人保护计划
Madea's Witness Protection

乔治在一家金融公司兢兢业业工作了30余年，居然发现自己的公司一直替黑帮洗钱，而FBI早已对这家金融公司进行了严密的排查。谨小慎微的他被FBI当成突破口，成为污点证人，进而受到黑帮灭口的威胁。FBI决定启动证人保护计划，然而阴差阳错，所有的安全屋都无法使用，而一直处于备用的黑疯婆子的家，就成为了乔治一家5口的临时住所。

行事风格古怪的黑疯婆子和这群白人中产家庭格格不入。随着他们前往纽约，为开庭做最后的准备，这些问题来得更加明显，没到过大城市的黑疯婆子闹出了许多笑话。而危险也随之而来……究竟黑疯婆子如何平安地和乔治一家度过这次的证人保护计划呢？曾一度将“黑疯婆子”系列提升到过亿美元票房的导演泰勒·派瑞会告诉你答案。

勇敢传说
Brave

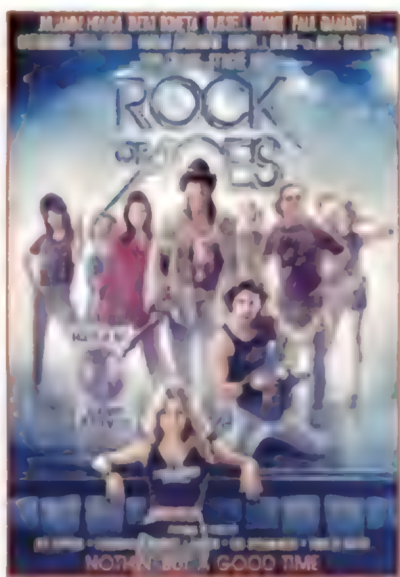
《勇敢传说》堪称皮克斯动画一次大胆的尝试，它有着很多“第一次”——这是皮克斯第一部以女性为主要角色的动画片，也是皮克斯第一部由女导演执导的影片，并且是皮克斯出品的第一部古装剧。



影片奉上了一位坚强自信的女主人公，在一个刻画细致的苏格兰高地中闪耀着她那火红的眼神。整部影片笑点足够，音乐美妙，剧情精彩，配音演员阵容强大，苏格兰口音异常生动。由于本片的剧本来自于导演和她女儿的故事，母爱和亲情自然有较多的刻画，母女亲情线的贯穿始终让人感同身受：当变成熊的母亲最后怒吼着爆发出兽性，为了保护女儿不顾一切，这种对于家庭和亲情的重视、以及对于母爱的讴歌，比任何粗暴的洗脑式歌颂都要深入人心。

在技术方面，皮克斯一向以能创造性地解决问题著称。《怪兽公司》中的毛发、《海底总动员》中的海水、《超人特工队》里的人类，都是皮克斯的技术杰作。而在《勇敢传说》中，公主的头发是最大的挑战。皮克斯找来了《怪兽公司》的团队，希望他们能用制作皮毛的经验来做头发。最后这些辛苦没有白费，在改进后的图形技术下，人物变得有了生命，还隐含了迪士尼早期动画时那种多层镜头角度的实验手法，可谓皮克斯在视觉方面最为出色的一部作品。

本片在国内和北美同步上映，这点值得赞许，但比较悲催的是，最近国内引进的电影字幕总充斥着各种词不达意的网络流行语，本片也不例外：“给我个卖萌的机会”这种曲解原文的句子能不能不要再用了啊，难道网络用语也是高端的象征了么，我整个人都浮云寂寞给力了……



摇滚年代
Rock of Ages

音乐剧《摇滚年代》从2006年开始首演，展示了上世纪80年代摇滚界的风采，此后一直是长盛不衰的百老汇节目。2011年，华纳买下了《摇滚年代》的电影版权。制片方绞尽脑汁，终于敲定影片的导演——由著名歌舞片《发胶》的导演亚当·山克曼来担任。

除了导演外，这部电影的演员选择同样不易，最终，朱莉安·浩夫担任了女主角，这位刚刚在新版《浑身是劲》中扮演女主角的年轻演员能唱会跳，潜力十分巨大。当然本片也不乏大牌明星，比如汤姆·克鲁斯、亚历克·鲍德温等，但均为绿叶般的配角。对此导演有自己的理解：“我们图的并不是他们的明星效应，更多是出于一种对角色的理解。好比说汤姆·克鲁斯扮演摇滚明星，他本人的气质就和角色非常类似。”



萤之光剧场版
Hotaru no Hikari

本片改编自日本畅销人气少女漫画，该漫画凭借对“干物女”生活状态和精神世界的准确刻画而受到广大女性读者的欢迎。2007年改编为电视剧后便火速攻占女性观众的心。干物女又名鱼干女，顾名思义，就是指那些生活没有亮点，更缺少爱情的滋润，甚至已经不能算作女人的女人。在电视剧里，绫濑遥饰演的干物女雨宫萤完全不顾世俗的眼光，自顾自过着舒适邋遢的生活，其大条洒脱的性格在诸多职场女性的心中引起广泛共鸣。如今经过长达5年的爱情长跑，雨宫萤终于要走入婚礼殿堂，开始全新的生活。

此次电影版将舞台搬到了充满浪漫气息的意大利罗马，当然我们的雨宫萤完也继续发挥着她干物女强大的能量，将一桩桩生活中的窘事带到了海外。在炎热的8月，给你一种别样的异国风情。



泰迪熊
Ted

20多年前，约翰因为缺少朋友，害怕孤独，于是许了一个愿，希望他的宝贝泰迪熊可以活过来，成为他真正的朋友。由于某种神秘的力量，他的愿望成真了。约翰和泰迪熊一起生活，度过了欢乐的童年。20多年后，已过而立之年的约翰依然还是单身一人，每天和泰迪熊一起抽烟喝酒吸大麻，过着醉生梦死的生活。直到约翰遇上了一见钟情的姑娘劳丽，才决心要改变自己。可泰迪熊却开始不满了，他处处捣乱，对劳丽充满敌意。此时泰迪熊坚决要破坏约翰和劳丽的感情，已经和童年那个陪伴自己度过孤独的可爱小熊相去甚远。在女人和友谊之间，约翰需要找到一个微妙的平衡点了。

坦白地说，虽然本片看上去温情脉脉，但笔者认为，同样的剧情，换一种套路来拍，基本可以拍出恐怖片的感觉。

饥饿游戏
The Hunger Games

很多人慕名去电影院看了《饥饿游戏》，回来都有点摸不着头脑，并对美国人的口味表示怀疑。因为这部电影没有预想中精彩，但它在北美的高票房又是实打实的。其实这和美国新一代青年小说的流行不无关系。《饥饿游戏》改编自美国同名畅销小说，在美国有着庞大的粉丝群，电影版的备受追捧也在情理之中。如今青少年小说已成为超级英雄漫画之外，好莱坞寻找到的又一座取之不尽、用之不竭的金矿。有10年收得77亿美元的“哈利·波特”系列，有4部共斩获25亿美元的“暮色”系列，还有首部就狂揽6.7亿美元的《饥饿游戏》。票房神话的背后，是那些备受追捧的热门青少年小说，借助这些畅销小说累积起来的粉丝群体和知名度，片方甚至不需花费太多精力就能换来一个可观的票房成绩，不得不让好莱坞各大厂商动心。



然而，就如起点上的“日更上万”受到国内青年青睐，却被文化界视为快餐文学一样，美国的青少年小说也面临着底蕴不足的问题，这种针对美国青少年口味打造的青年小说很难像《哈利·波特》那样受到全球广泛的欢迎。“暮色”系列固然知名，但在我们看来，每部都感觉差那么一点，缺乏传统大片的魅力。《饥饿游戏》也不例外，节奏不紧不慢，剧情虎头蛇尾，特效乏善可陈，如果没有小说支撑，基本没可能荣登一线大片行列。目前还有几十部青年小说改编的电影开拍，票房佳绩刺激了片商，拍摄量的加大则促进了相关出版业的发展，促成多米诺骨牌效应，最终形成当下青少年小说题材电影的大爆发。但作为电影观众，我们更需要一部好看的电影。



白雪公主与猎人
Snow White and the Huntsman

最近有关白雪公主的影片还真不少，记得前几期我们还介绍过一部同样主题的电影，很快就有另一部上映了。不过虽说这部电影改编自《白雪公主》，但编剧对其进行了大量改写，除了一些基本的人物还设定还沿用了童话之外，情节、主题、人物性格都与童话大相径庭。以至于实际影片已经和格林兄弟的童话没有什么联系了。

“暮色”系列在全球大热的同时，也在消耗其两位主角的青春。在“暮色”系列中扮演贝拉的克里斯汀·斯图尔特对此深有体会。所以，在贝拉之外，她拼命接演不同的角色，以摆脱观众心中“吸血女”的固有印象。对她而言，角色定位几乎完全相反的白雪公主是一个可遇而不可求的角色。让我们期待她在这部影片里的精彩表现吧。



普罗米修斯
Prometheus

异形是科幻电影史上最经典的形象之一，之后有无数电影跟风致敬，还有名导来指导续集。但作为“异形之父”，雷德利·斯科特一直想自己拍摄第四部“异形”。但从2002年开始筹备，一直到2009年，影片的拍摄才正式提上日程。按照雷德利·斯科特原本的想法，这部电影会是《异形》的前传。但是在编写剧本和拍摄的过程中，雷德利·斯科特却把影片拍摄成了一部和《异形》发生在相同时间里的平行故事。

影片的故事发生在21世纪晚期，人们发现了一张星际地图，为了搞明白这张星际地图所蕴含的秘密，韦兰公司派出了一艘叫做“普罗米修斯”的科学考察船，前往遥远的宇宙角落探寻秘密。在那里，他们必须血战到底以保护人类在未来不被毁灭。



吸血鬼猎人林肯
Abraham Lincoln: Vampire Hunter

影片的编剧，同时也是原著小说的作者塞斯·葛拉汉梅·史密斯，是美国这几年风头正劲的一个怪口味的作家。虽然熟悉历史、知晓小说的写作方法，可是他却从来不创作一本严肃小说，反而喜爱改写和恶搞。他最著名的两本书，《傲慢与偏见与僵尸》以及《吸血鬼猎人林肯》都已经或即将要被搬上银幕。

在本片的故事中，深受美国人敬爱的林肯总统成为了他的恶搞对象。林肯幼时母亲被超自然捕食者杀害，这唤起了他的血性，让他开始了漫漫的“讨伐吸血鬼”征程。这些复仇的工作渐渐让林肯成为著名人物，并让他成为了美国总统。但林肯并没有放弃猎杀吸血鬼，就这样，一个白天是美国总统，而晚上是吸血鬼猎人的林肯开始了他的新生活。

喜欢E3的十种人

盼望着，盼望着，西风来了，E3的脚步来了又走。一切都像刚睡醒的样子，媒体记者偷偷地从土里钻出来，肥的，瘦的，会场外，大厅里，瞧去，一大片一大片满满的。展位上灯了，一点点翠绿或深蓝的光晕，烘托出一片喧闹而闹腾的气氛。E3像花姑娘，花枝招展的，让喜欢她的这十种人目眩神迷。



17年高龄的E3或许不再满堂不够精彩，或许它的地位会被取代，但仍祝愿这个“农贸会”能生生不息

■湖南 Dawn

No.10 中等游龄玩家

老球迷看一眼赛后统计数据，就能在脑中映现出比赛的大致图景；老戏迷听一曲《伍子胥反楚》，就能在脑中走一出锣鼓喧天的豫剧大戏。E3对老玩家而言也是如此，不问过程但求结果：某神秘大作是否浮出水面，传说中的新主机是否亮相，瞥几眼新闻图片就行，更没必要夤夜不寐看直播。

中等游龄的玩家大概是这样的群像：年已弱冠，不及而立，有闲时，有余钱，爱电玩，不痴狂，有偏爱，不站队，游兴较浓，涉猎较广，略有宅向，带点童心，但玩游戏也不比实实在在地踢几脚球赛几趟跑更刺激，只是一种更根深蒂固、经年历久的兴趣而已。

No.9 预告片控

游戏预告片可以是像《生化危机6》预告片那样采用电影式的配乐剪辑，可以是像《中土守护者》预告片那样以一小段剧情动画来展示游戏概念，也可以是像《刺客信条Ⅲ》的“Eagle on the Charge Trailer”那样神化主角的吊胃口微电影。这段影像承载着在5分钟内激发荷尔蒙并将之转化为购买欲的神圣使命，让不熟悉这个品牌的人兴奋，让熟悉的人亢奋。它未必是成品内容的直接呈现，却可能跳脱游戏本身，升格为独具风格的影像佳作。

预告片控喜欢E3，因为这是预告片的收割季之一，他们可能并不关心游戏，只因为家庭影音系统找到上佳的高清播放素材而激动。毕竟高速的飞车、横飞的子弹、玩命的奔跑、舞动的手脚、狂喷的血浆，这些荷尔蒙元素都是和电影共通的。

No.8 三俗游戏网站编辑

在一战期间，不少国家宣传公债的海报封面上都以性感女郎为画面主角，女性学学者Marilyn Yalom在书中写道：“美国人终于学会了一件事，穿着清凉的女人最适合推销，不管是自由公债，还是征兵或战争。”80多年过去，欧美女性正逐渐脱离低俗商品化的社会地位，在贩卖清凉助兴之外，Showgirl都是称职的现场咨询人员。一旦接受了这种设定，粗胳膊粗腿的E3姑娘们似乎比CJ妹子们还要清新。

我们有三俗的权利，但越是自由，人的选择越多，审美趣味可能就越高，就越觉得“低级趣味”真是喧宾夺主，倒是文化垄断才让人们反弹式地更愿意接受直白的感官刺激。再说了，越来越粗犷美的北美大妞，较之王子殿樱庭时央、螺旋猫这样的专业美形Cosplay团又如何？还是让我们在谈论E3的时候谈论E3吧。

No.7 品牌拥护者

暴雪2009年就宣布不再参加E3，Valve也多次缺席，任天堂在6月22日的网络发表会"Nintendo Direct"上才正式发布3DS新机型，Capcom在6月30日的Capcom Summer Jam上才首次公开《怪物猎人4》的PV，索尼全球工作室总裁吉田修平承认了在E3发布会上PSV游戏展出数量太少的错误，因为"今年发布会的时长缩短了，就不能一一介绍，只能选出重点的东西来介绍。"

自办展会是专抓目标客户做经营，多快好省；E3等综合游戏展就是面向群众做宣传，挖掘潜在客户。即使在几大厂商都想单飞自己搭台唱戏的背景下，E3仍然是最大规模的业界信息集散地和最具影响力的老牌媒介平台。

No.6 厂商和制作人

ESA的会员们没法不喜欢E3，这些企业既然已经咬牙支付了数百万美元的年费，就能在E3开幕前享受看楼层、选会址、订酒店的优先权，他们被允诺其产品一定会有最好的黄金地段，收获最高的媒体曝光度，场地租金还能打个折上折，2010年的ESA年报还声称，89%的客户表示在E3 2010上达到了既定的商业目标。这样一张被吹得天花乱坠的优惠券俨然就是企业成功的通行证。

明星制作人或偶像经理们喜欢E3，那是他们的Showtime，他们不仅在表演，更像是在IPO路演。E3闭幕后，在当时日本股普遍看涨的情况下，任天堂股票逆流下挫2.68%，索尼则上涨2.14%，这就是一种反馈。独立游戏的制作者们或许会喜欢E3，因为是金子在哪儿都会发光。国产网游的厂商们喜欢E3，他们去学习交流，寻找买家，或者干脆镀层金然后回国发光——广告海报上又多出一笔重重的履历："E3展会上大放异彩的国民级网游。"

No.5 愤怒的站队玩家

世界若有十分美，九分就在耶路撒冷。虽然比不上电玩世界的十字路口，但E3仍是任教、索教和拜微软教的圣地之一，当然宗教冲突也就不可避免，例如在国内，"任青""索匪""软饭"就是由来已久的污名化称呼。他们在论坛里比排场、比独占、比原创、比销量，他们敏感地揣度每一个帖子下隐藏的疑似"高级黑"的险恶用心，他们相互攻讦，断言生死——"从这次E3来看，X氏已死，X氏当立！"几大论坛变成跨服战场，战区也遭遇了一年一遇的积分膨胀，版主们不得不出来维稳：喷啥随意，不许人身攻击，呼唤"李菊福"。



（左上图）小鬼你是怎么混进去的？
（左下图）Yo，啥时候带你徒弟也上E3来遛遛嘛
（右上图）定格动画风格的预告片几乎百试百灵，这就像"度娘"静态截图惊为天人、动起来就"一秒钟变村姑"，一个道理
（右中图）自风化整顿后，E3就没那么活色生香了，神形欠奉的Showgirl们就像是在路边拾到戏服似的，而且好像有奇怪的东西混进去了
（右下图）索尼氏的当家花旦也不少，不过大乱斗游戏的泛滥似乎又反映了日系游戏的不思进取，而且4位演示者的衣服不印上□○△x真不要紧么？









已故的捷克前总统哈维尔曾在布拉格成立“公民论坛”，制定了8条《对话守则》，以期实现交流的效率。三大信徒们未必能达到其中“尽量理解对方”的高尚境界，但大多懂得“辩论时要用证据”。列证据摆事实，就须高度关注E3，只不过同样的证据能有一千种解读高论，所以论战永不停止。只有全机种制霸的人们在座位上，静静地看时间如何遗弃这剧场。

No.4 科技刊物或网站编辑

《纽约时报》专栏作家Seth Schiesel写道：“如果你想一窥游戏界的未来科技，你一定要来E3看看。”事实上，就像看似“外星科技”的航天技术也有着不计其数的成果能转为民用，E3上展出的概念科技也往往超出游戏的范畴。例如2009年E3初次亮相的运动跟踪硬件Kinect，在微软放出SDK后和各科技小组的开发下，Kinect技术除了能教舞林新人如何跳舞、篮球菜鸟如何运球外，它已经可以用于倒车感应系统、外科手术造影系统、在轨卫星对接系统等等。游戏并不是以“领略创新”（Innovation Unveiled）为主题的E3的全部，这次，微软的多屏整合技术Xbox SmartGlass、Quantic Dream的面部动画技术Two Souls、Epic的新引擎Unreal Engine 4、美国动视140英尺的巨型屏幕Gigantic Booth Display等等，都有着至少能改变业界格局的潜力。

如果说现在的电玩游戏都是高科技玩具，玩家侧重“玩具”，科技刊物或网站的编辑们则对“高科技”更感兴趣，只有称职的Geek才能津津有味地看完索尼发布会上最闷的环节——“魔法书”（Spells Wonderbook）展示，并将其列为“E3十大最酷技术”之一。

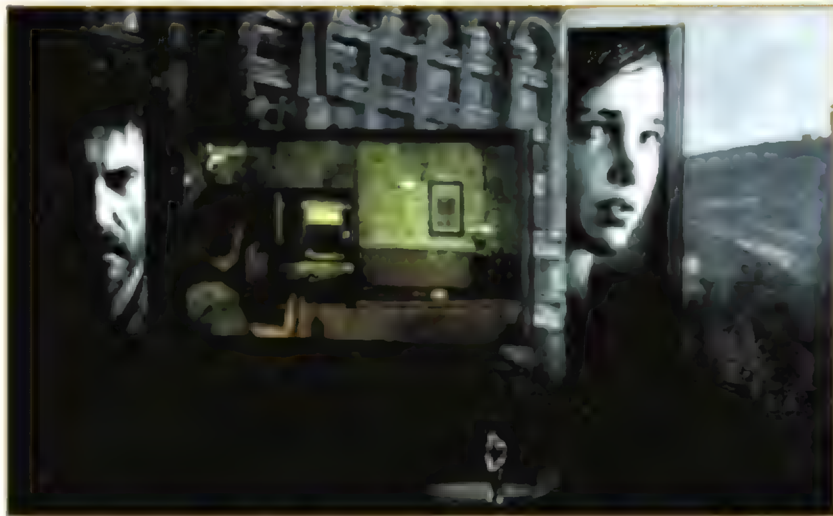
No.3 酒店老板

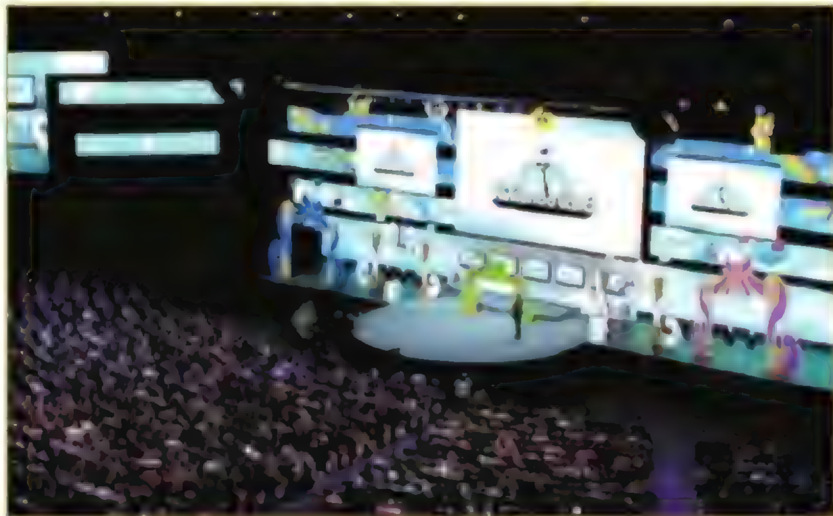
活动营销公司说错了，会展与节庆不是生产力，只是影响力，不过形成品牌的节会对地方经济的影响力的确很可观。就拿不大不小的E3来说，本届E3招待了45700名观众，由于E3产生了3万个房间的酒店预定，就为洛杉矶带来了4000万美元的收入，而在E3缩水之后重新大操大办的2008年，这个数字是1800万美元。

旅游经济的第一受益者始终是酒店老板，尤其是指定酒店的老板，特别是在酒店服务需求疲软的形势下。Boss们下榻的，如活力洛城JW万豪酒店的含早餐无烟豪华客房是259美元一晚，平常周末价还是239美元。平价点儿给记者们过夜的，如距会场仅2个街区的2星级Ritz Milner酒店的双人间也微涨了13美元。涨价只是一方面，满满的入住率才是他们最爱的Melody，还有那啥，在咱家酒店外墙上挂巨幅海报可

（左上图）你知道什么最酷吗？不是在巨型屏幕上玩游戏，而是玩给观众看，自己却不回头瞧一眼
（左中图）“半神大猩猩”+无聊=只看到大猩猩动来动去观众却打着哈欠半天没回过神来的无聊
（左下图）面部捕捉最棒的一点就是，不用像娜塔莉·波特曼那样青丝剃尽，就能扮演一个受尽苦难的角色
（右上图）“任何一种足够新颖的技术看起来都像是魔法。”但这魔法演示看起来可真够闷的
（右下图）畅玩《九阴真经》的暴雪员工，这叫师我长技以长夷技











不能白挂哟。

No.2 游戏媒体从业者

你腕部上的压痕很深，而且左右手比较均匀，应该是较长时期打字造成的，并且你不是“二指流”的打字手法，另外我劝你还是去彻底清洗下键盘，时间越久，沾在上面的饮料越粘腻。你T恤袖子遮住的上臂与下臂肤色相近，很白，没什么晒痕，你应该经常坐办公室，你松弛无力的后背也是佐证。

你的T恤——这图案是《大地的裂变》里的狼人——不是淘宝上50元一件的山寨文化衫，而是实实在在的珍贵玩意儿，你是亲自去了暴雪2010年嘉年华还是请同事去排队买的？还有从你磨损得厉害的拖鞋来看，你供职的单位应该不怎么强调着装礼仪，穿衣文化非常随意。很明显，你的同事都是些同龄人，且志趣相投，这种志趣就是你的工作内容——你是在游戏媒体做编辑，只有要经常审稿的编辑才会在手指上留下那些红色水笔的墨迹。你的办公室整天开着空调，所以T恤上的汗味是昨晚的余留，你用了三分之一的眼药水也是最近才买的，你最近连续熬夜了吧？看E3直播吧？截稿时间要到了，这种既难又容易的专题你可不想推到下一期。至于你为什么不亲临洛城，签证被拒？得了吧，你英语很好。你穿拖鞋不只是因为透风舒适，你喜欢穿不带跟的鞋，再明显不过了——你是足肌无力，很多坐办公室的都这样，你不去E3是因为排队伤不起。

No.1 朝圣者

多云，有风，宜远行。每年这个时候，都会有一个人来到洛城，他的名字不得而知。这个人很古怪，每次总从东边而来，这习惯已经维持了好多年。

他又很普通，不像是来自富贵人家。他说，每个人都会经历这个阶段，看见一座山，就想知道山后面是什么。以前总在杂志上看E3，现在有条件了，就尽可能多地翻过去山后面。现在发觉没有什么特别，但起初那几年真是抱着朝圣的心来的。他自小以游戏为爱好，久而久之竟成信仰，他说，在他家乡，这种信仰曾遭到排挤、中伤、扼杀，十余年前曾有场声势浩大的专项治理行动，影响深远。现在游戏虽被主流接受，却变得越来越古怪，以酒作比，在他家乡却毫无醇厚；比作桃花，在他家乡则异常妖艳；同样是展会，只有在E3，才能看到最纯粹的东西。

他说，过几年他不会再来了，为了生活，只是没事的时候，他会望向西边。他说，当你不能够再拥有，你唯一可以做的，就是令自己不要忘记那份美好。

Hotel	Distance	Room	Price	June: Sun 6/3	Mon 6/4	Tue 6/5	Wed 6/6	Thu 6/7	Fri 6/8	Sat 6/9	
Hotel # 1 Hilton Checkers Hotel 535 South Grand Avenue 100% Non-Smoking Hotel	1.2 MILES	NON-SMOKING ROOM	US$273.00 / US $273.00	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	Sold Out
Hotel # 2 The Historic Mayfair Hotel 1256 West Seventh Street 100% Non-Smoking Hotel	1.2 MILES	NON-SMOKING ROOM	US$109.00 / US $109.00	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	Sold Out
Hotel # 3 JW Marriott Hotel Los Angeles at L.A. Live 900 West Olympic Boulevard 100% Non-Smoking Hotel ** SOLD OUT **	LESS THAN 1 BLOCK	NON-SMOKING ROOM	US$249.00 / US $259.00	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	Sold Out
		NON-SMOKING EXECUTIVE KING ROOM	US$269.00 / US $269.00	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	Sold Out
Hotel # 4 Kawada Hotel Los Angeles 200 South Hill Street	2.4 MILES	ROOM	US$89.00 / US $89.00	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	Sold Out
Kyoto Grand Hotel &	2.90 MILES	NON-SMOKING ROOM	US$199.00 / US								

（左上图）没地方住？往好里想——圣母玛利亚投店遭拒后，耶稣降生

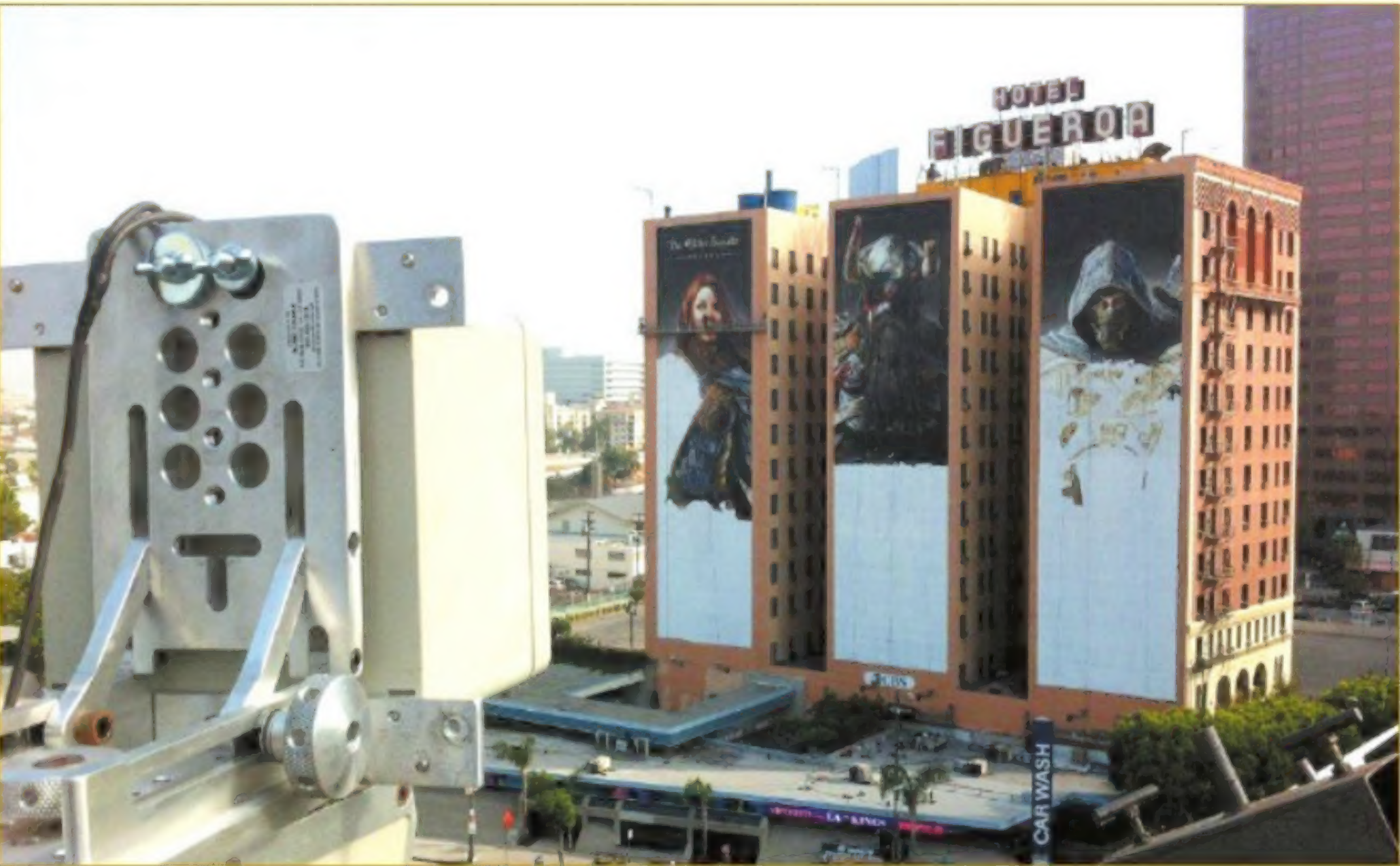
（左下图）“老滚”上房揭瓦，生怕玩家不打

（右上图）经来自以上各单位的40余名资深专家评定，《南方公园——真理之杖》一举夺得“最佳角色扮演游戏”桂冠。卡特曼你好！黎明守护者再见！

（右中图）E3就是大历史的一个小切面，请来一篇《XX届E3的最后时刻》吧

（右下图）其实见多识广的老玩家嘴边喜欢挂着“没亮点”，但那种情感却很容易被激发出来……









大众软件旬刊
2012年8月中 总第412期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君 郑弢
本期责编范锴
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年8月8日
定价人民币10.00元

美国来信



7月的天，越来越热，午后更是难受。于是编辑部的空调格外受我们这些胖子的喜爱，无论什么时间都要开着，这也让在空调下方饱受冷风肆虐的同僚们十分愤慨，但是你们这些瘦子，怎么能理解我们这些胖纸的需求呢（蓝星：“你再废话，现在就把空调给你关了！”“囧……”）。

从E3归来的无芜给我们带来了很多游戏的情报，有育碧发布会的直击，也有《细胞分裂——黑名单》的专访。无芜也带来了很多巧克力，吃完之后，我发觉自己又胖了三圈，这下空调得再开大一些了……

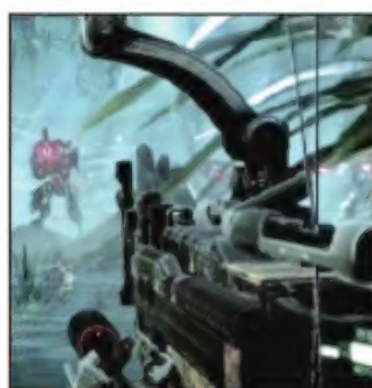
本届E3上虽然没有惊喜的硬件发布，但是游戏大作仍旧可以算是精彩纷呈。虽说8月份说E3看起来有点晚，其实也挺应景，因为8月份在科隆，世界上规模最大的游戏展——gamescom就要开幕了。你在E3上看到的《刺客信条Ⅲ》《生化危机6》《古墓丽影》……等等等等的游戏大作，又将迎来新的一轮情报轰炸。在这之前，还是温习一下LA的所见所闻吧。

最后我们来说点有趣的话题。你们已经看到了，CaesarZX老爷的扭曲漫画已经画到第二期了，你们喜欢这种风格么？你们可以猜到中旬刊的5个家伙到底是谁么？你们觉得哪个人画得最传神，或者是……最扭曲呢？欢迎你和我们互动，欢迎你为我们接下来的漫画撰写剧本。

欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

浮云
sky@popsoft.com.cn

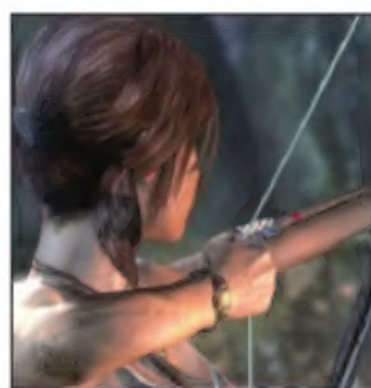
下面是“责编大家谈”环节……



“我们眼中的E3”
蓝星
我最喜欢的游戏是《孤岛危机3》，因为可以射箭！



“我们眼中的E3”
梅林粉枝
我最喜欢的游戏是《生化危机6》，因为可以射箭！



“我们眼中的E3”
Oracle
我最喜欢的游戏是《古墓丽影》，因为可以射箭！



“我们眼中的E3”
digmouse
嘿，你们说的那些……泄露的无芜的照片，到底在哪儿……

NEXT ISSUE

下期强档

边境之地2

萨尔瓦多的职业是狂暴枪手，职业技能是狂暴扫射——在短时间内操起两把武器同时开火，可以是班组机枪和火箭筒之类的大家伙……所以你能想象的出这个家伙的战斗风格。曾被命名为横冲直撞（Rampage）的技能树现在更名为怒火（Wrath），这个技能树的战斗风格就是双持武器追着敌人扫射，扫到所有人七零八落惨死为止。



Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择

19
出片日

上班

午休时间
11:30 - 13:00

Ps

总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0% 特别策划 75%
专题企划 100% 评游析道 90%
预计完成时间 24:00

UEFA EURO2012 POLAND-UKRAINE

SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊

强档攻略

评测室

评测样品

放松

Desktop

抓狂的专题组

START DREAMING
DREAM STORE
SETTINGS
DREAM DIARY
INFORMATION
小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑

写作

灵感

最佳应用

出片结束

邮发代号：82-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN